MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

SECRET SERVICE

LIPIEC-SIERPIEŃ (7-8/96)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 60 gr
36000 zł

37

100 STRON Gry Telewizyjne i Konsole

Skandal!!!
KGB
TRYUMFALNY POWRÓT DO WŁADZY

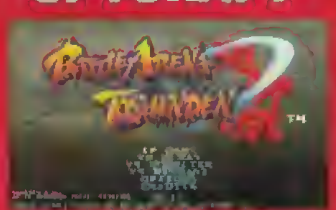
UWAGA
WAKACJE
GRANIE NA OKRĄGŁO MOŻE BYĆ PRZYCZYNĄ WIELU GROŹNYCH CHORÓB
MINISTER OPATRZNOŚCI NAD GRACZAMI

Sensacja!!!
100
STRON
CHCIELIŚCIE MIEĆ TO MACIE !!!

THE SETTLERS 2

ASSAULT RIGS

SPYCRAFT



BATTLE ARENA TOSHINDEN

Sensacyjna relacja z Los Angeles

EXPO E3

Grafika: Battle Arena Toshinden (Pegaz Ass)

SYMULACJA TESTOWANA PRZEZ PILOTÓW ARMII U.S.A.

AH-64D LONGBOW

Jane's
COMBAT SIMULATIONS

ZAPROJEKTOWANY PRZEZ EKSPERTÓW

Producentem tego symulatora jest [illegible]szący się uznaniem krytyków Andy [illegible]ollis, który doświadczenie zdobywał pr[illegible]ując przy grach takich jak Gunship, F15 Strike Eagle III, F19 Stealth Fighter. Program AH-64D Longbow korzysta z wyników 40 lat pracy nad technologicznymi ulepszeniami [illegible] ekspertyz, prowadzonych od prawie 100 lat przez wydawnictwo Jane's.

REALIZM TERENU

L[illegible]ąc nad Ziemią pokonujesz 20000 [illegible]ntetrów w pełni teksturowanego, [illegible]wującego się terenu, modelowa[illegible]ego na podstawie rzeczywistej, [illegible]owej mapy opracowanej przez U.S. Geological Survey.

WIERNE ODWZOROWANIE LOTU

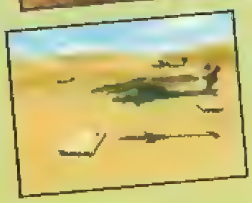
Najnowsze osiągnięcia technologii [illegible]niczej sprawiają, że dynamika lotu AH-64D Longbow jest niezwykle re[illegible]tyczna. Gdy maszyna wzniesie się w powietrze, przeżyjesz niezapomniane wrażenie.

5 SPOSOBÓW LOTU

[illegible]ychmiastowe akcje, trening, misje [illegible]istoryczne, misje zaprojektowane przez użytkownika, kampanie. W [illegible]sonie 250 misji! Interfejs i sposób k[illegible]rolowania symulacji definiowane przez użytkownika.

NIEPORÓWNYWALNY REALIZM

[illegible]is informacyjny "na żywo" na bie[illegible] podaje zmiany zachodzące na linii frontu. Detale animacji oddane z fotograficzną dokładnością. Dostępne filmy z lotów testowych. Dokładne modelowanie lotu. Wyznaczanie priorytetów atakowania celów i wzajemne przekazywanie celów ze skrzydłowym. Każdy szczegół opracowany na podstawie aktualnych informacji od producentów.



ELECTRONIC ARTS

Szczegółowych informacji udziela wyłączny dystrybutor, firma IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 68; oraz nasza filia w Zabrzu: 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel. (0-32) 171 56 11 w. 400; tel./fax: (0-32) 175 39 72.
Nasz adres w Internecie: http://www.ipscg.waw.pl

„Maksimum realizmu dzięki zastosowaniu najnowszej technologii"

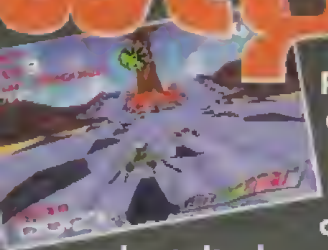
Destruction derby

Bez reguł, bez ograniczeń, bez chwili wytchnienia, ciągle naprzód! Kolizje, taranowanie przeciwników, wyścig z czasem, mistrzowskie władanie kierownicą. Wspaniała taktyka uników, fascynujące trasy wyścigów, walka z elitą zawodników... Weź udział w rozgrywkach ligowych, możesz współzawodniczyć ze swymi kolegami! Zwycięży najlepszy! - to wszystko i o wiele więcej we wspaniałej grze:

DESTRUCTION DERBY

CENA 119 zł

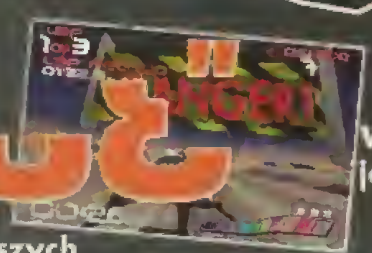
wipEout



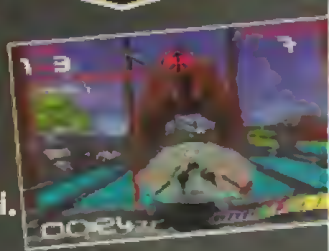
Pulsujące na najwyższych obrotach wyścigowe statki powietrzne o super opływowych kształtach.

Tory, które kręcą się i zakręcają jak w twoim najgorszym nocnym koszmarze.

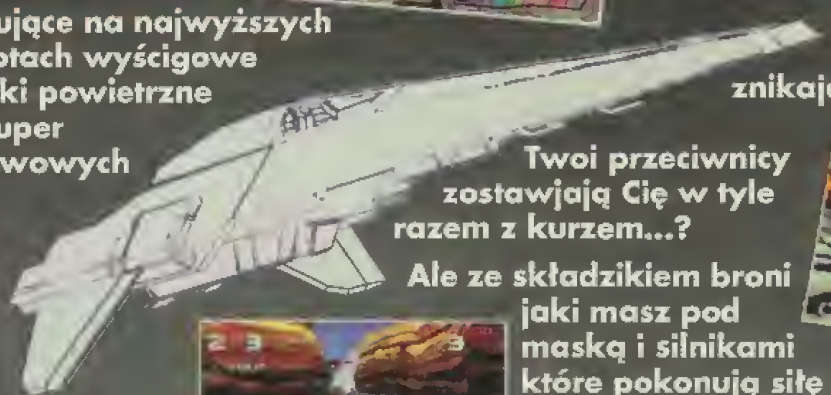
Niedoścignione bestie. Pełne kolorów niebo. Tyle adrenaliny, że możesz jej skosztować...



WipeOut jest szybki.

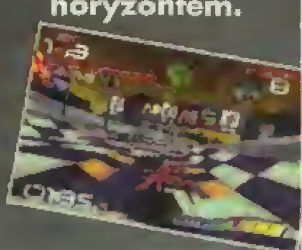


Jaśniejące połacie ziemi 3D znikają za horyzontem.



Twoi przeciwnicy zostawjają Cię w tyle razem z kurzem...?

Ale ze składzikiem broni jaki masz pod maską i silnikami które pokonują siłę grawitacji nie będziesz miał czasu żeby się tym przejąć. Lecisz prosto w następny zakręt i kierujesz swe oczy w przyszłość.



Pościgowo-wyścigowy thriller który dla wielu graczy zmiata drogę i wszystko co się na niej znajduje. Po prostu bądz gotów na

WipeOut...

CENA 119 zł

Wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT

ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel./ fax (0-22) 25 07 03 , 25 82 02, 25 71 51

LISTA PUNKTÓW SPRZEDAŻY NA STRONIE 74

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

Chipset płyty głównej PCI z procesorem PENTIUM firmy INTEL, Pentium Bus, 3 sloty 16 MB RAM, 1 IDE 3.5", 1.44 MB, interfejs PCI-IDE, I/O, Floppy dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, myszka Microsoft, podkładka, Win 95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny CMOS IDE, Podręcznik użytkownika i w wersji polskiej

5P75/8/850	2 599
5P100/8/850	2 799
5P120/8/1080	2 999
5P133/8/1080	3 359
5P150/16/1080	3 989
5P166/16/1080	4 469

Komputery Optimus S.A.

Płyta główna PCI z procesorem PENTIUM firmy INTEL, 16 MB RAM, HDD 3.5", 1.44 MB, interfejs PCI-IDE, I/O, Floppy dysk 1.0GB, karta grafiki SVGA PCI 2 MB, CD ROM 4x, obudowa Tower, Klawiatura 101 klawiszy, Myszka Microsoft, podkładka, Win 95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny CMOS IDE, Podręcznik użytkownika

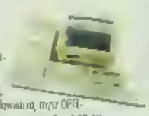
6P150	6 999
6P200	8 099

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD 5x86DX4-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75, 8MB, 4/8 MB RAM, HDD 1.44 MB, HDD IDE, SVGA 1 MB PCI, Desk Top lub Tower, Klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podręcznik użytkownika, pierwszy krok Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u

4P133/4/528	1 619
5P60/8/528	1 699
5P75/8/850	1 999
5P100/8/850	2 259

Komputery Harvard



CPU AMD 5x86DX4-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, HDD 1.44 MB, HDD IDE, SVGA 1 MB PCI, Desk Top lub Tower, Klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podręcznik użytkownika, pierwszy krok Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u

4H133/4/528	1 599
5H60/8/528	1 619
5H75/8/850	1 999
5H120/8/850	2 399
5H133/8/850	2 629

Monitory

Bridge 14" SVGA kolor LR NI	699
GoldStar 14" SVGA kolor LR NI	759
Samsung 14" SVGA kolor LR NI	779
GoldStar 14" SVGA kolor z głośnikami	769
Bridge 15" 1280x1024 LR	966
GoldStar 15" SVGA kolor	1 079
GoldStar 15" SVGA kolor z głośnikami	1 119
MAG 15" SVGA kolor NI LR	1 089
HYUNDAY 15" SVGA kolor NI LR	1 089
SAMSUNG 15" CLSi SVGA kolor NI LR	1 379
Bridge 17" 1280x1024 0.26 mm OSD	1 761
SAMSUNG 17" CMG7577L CLi NI LR	2 299
SAMSUNG 17" CMA7689L CLSi NI LR	2 699
MIRO 17" NI LR	2 539

Compaq Presario

CPU Pentium, 8 MB RAM, HDC, 1 MB PCI video, WIN95, karta dźwiękowa, CD ROM 4x, głośniki.

Model 5220 z zintegrowanym ekranem 14", w kolorze, głośniki.

7210 P75/8/840	4-169
9220 P100/8/840	5248
7220 P100/8/1000	5022
5220 P100/8/840	6453
7250 P120/8/1000	5331

IBM Aptiva

CPU 5x86-100MHz/Pentium 75+/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 KB video memory, Creative Vibra 16 bit soundcard, 14"/15" color monitor, 4X/6X CD-ROM drive, speakers, CD mike, Windows 95, MousePoint, Aptiva Guide

S486-100/8/635/15"	4780
P75/8/850/14"	5463
P75/8/850/15"	5805
P100/8/1200/15"	6687

Drukarki HP

340 przeźroczna, 300 dpi	772
400, 600x300 dpi, opcj. kol., 3 str./min	588
600, 600x300 dpi, opcj. kol., 3 str./min	589
660C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min	3.035
850C, 600 dpi, 6 str./min, 1 MB	1.472
1600C, 600 dpi, 6 str./min, 4 MB	3.350
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1.479
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB	2.471
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS	2.974
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB	3.720
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4.379

Oprogramowanie

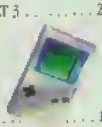
Microsoft

Ms 5000Nations 1.0CD ROM	101
Ms Ancient Lands 1.0CD	167
Ms Art Gallery For Win CD	107
Ms Cinemania 1996Win	79
Ms Dangerous Creatures	78
Ms Dinosaures Win CD	78
Ms Fine Artist	45
Ms Flight Simulator	60
Ms Fury 3 1.0CDfor Win95CD	60
Ms Golf For Win CD	119
Ms Magic School Bus Oceans	119
Ms Magic School Bus Solar System	110
Ms Magig School Bus Human Body	120
Ms Music Central 1996CD	102
Ms Musical Instruments	78
Ms Oceans 1.0CD ROM	78
MS WINE GUIDE 1.0CD ROM	79

Nintendo

Nintendo konsola SNES	421
Nintendo BIKER MICE FROM MARS	185
Nintendo Jordan Adventure	120
Nintendo JUDGE DREDD	229
Nintendo KILLER INSTINCT	201
Nintendo konsola SNES	421
Nintendo MORTAL KOMBAT 3	223

Game Boy



Na produkty serii
GameBoy 7% VAT

Game Boy	171
GameBoy Animaniacs	108
Game Boy DONKEY KONG LAND	89
Game Boy Duck Tales 2	111
Game Boy Kirby's Dreamland 2	91
Game Boy Legend of Zelda	105
Game Boy Mario & Yoshi	79
Game Boy NBA JAM TE	105
GameBoy Obelix	120
GameBoy Stargate	91
Game Boy SuPer Mario Land 2	91
GameBoy Tiny Toons 2	97
GameBoy True Lies	105

Programy Edukacyjne

Atlas Wersja PL	70
Attica European Video Atlas	114
Attica Webster Interactive	122
Attica World Cup Soccer Encyclopedia	114
Attica World War II Encyclopedia	127
DK American Heritage Children	82
DK Encyclopedia Of Nature	110
DK Encyclopedia Of Science	117
DK History Of The World	110
DK My First Dictionary	82
DK PB Bearls Birthday Party	82
DK Stowaway	82
DK The Way Things Work	135
DK Ultimate Sec Guide	110
DK VR Bird	86
DK VR Cat	86
DK World Reference Atlas	138
Encyklopedia Kosmosu	82
Syracuse Language English 4-9	58
Syracuse Language Fran+Vol.Rec	74
Syracuse Language Niem 4-Vol.Rec	74
YD Euro Plus Business English	193
YD Euro Plus Professional Pack	393

Gry

Air Power	94
Al Unser, Jr Arcade Racing	68
Alladin Activity Center	124
Allied General Mcr Mac	114
Allied General Pc Cd Rom	106
Angel Devoid Mcr Mac	102
Angel Devoid Per	91
Anvil Of Dawn	103
Apache Longbow	78
Bad Mojo-Zycie Foradnicha	98
Battlefsle III	117
Brain Dead 13	76
Buried In Time	110
Caesar II	96
Chronomaster	111
Colonization Mcr For Mac	96
Conqueror Ad 1086	96
Conquest Of The New World	114
Cybermage	93
Cyberspeed	134
Cyberspeed PC CD ROM	104
Cyvilization 2	102
Descent II	114
Dig	112
Dogz	45
Unoid	100
Duke Nukem 3D	107
Entomorph	107
Entomorph Mcr For Mac	114
Eurofighter 2000-Tix 2	131
Extreme Pinball	78
Fantasi General Per	102
Gabriel Knight II	130
Game Gun	127
Heros Of Might & Magic	102
Inca Collection Per	86
Johnny Bazookatone	86
Kingdom Of Magic	119
Last Dynasty	102
Lion	106
Lion King Activity Center	141
Lords Of The Realm	57
Mortal Kombat III	120
NBA Jam	89
NBA Live 96	98
Need For Speed	102
Nikolas'S Trains Win/Mac Cd	57
Peter Rabbit No Of Garden Mac	89
Pool Champion	99
Pokonie	41
Scottish Open	52
Sea Legends	111
SFPD Homicide Per/Mcr	130
Shivers	90
Shockwave	93
Silent Hunter	115
Sim Town	139
Space Quest Vi	75
Stonekeep Per	117
Su 27 Flanker	111
Swat Police Quest	102
Teenagent	49
Tek War	107
Terminal Velocity Per	96
Thunderscape	98
Top Gun	102
Total Distortion Per	90
Us Navy Fighters Gold	95
War At Sea Collection	97
Warcraft II	98
Wetland Cd	102
Wig Commander III Mcr Mac	133
Wing Commander IV	139
Witchhaven Cd	102
Worms	106
WWF Wrestlemania	80

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA Wymagamy zgody rodziców

Manetki

Joysticki

Joystick PFCS2 THRUSTMASTER	423
Joystick EXTREME WINGMAN	139
Joystick THUNDER PAD	68

Kierownica

Thrustmaster Formula 2	585

Helm Wirtualny

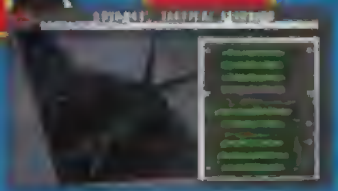
HEADGEAR VFX-1	2828

Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT

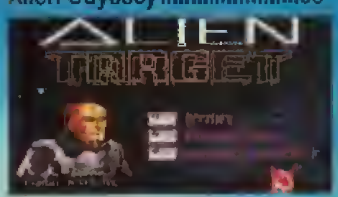
Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86

MENU



Advanced Tactical Fighters...38

Alfabet Śmierci.....22
Alien Odyssey.....33



Alien Target.....19

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
nie jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

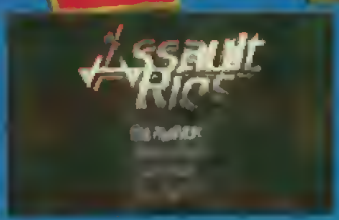
Zespół redakcyjny:
Andrzej Gwalina, Dariusz Góralski, Marcin Kamil Gorecki, Paweł Jankowski, Leszek Kalwas, Robert Korzeniewski, Piotr Matkowski, Jacek Marczewski, Kamil Mętrak, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Paweł Sikora, Bogdan Wiatski

Design & DTP
Studio ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek, Adam Andrzejewski

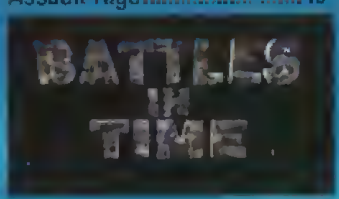
Druk
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69
Nakład 142.500 egz

Adres redakcji
00-800 Warszawa 66
skrytka pocztowa 21
tel. (0-22) 624-91-47 (godz. 9°-16°)
fax (0-22) 620-9309
e-mail: secserv@polbox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

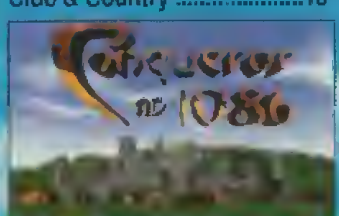


Assault Rigs.....40



Battles In Time.....55
Big Red Racing.....32

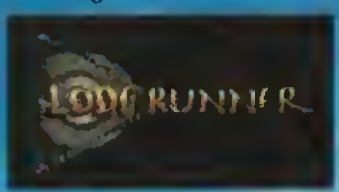
Chronicles Of The Sword.....37
Civilization 2.....59
Club & Country.....18



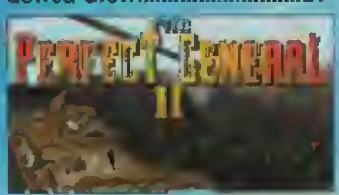
Conquer.....54
Conqueror Ad 1086.....58

Conquest Of The New World...60
Deadline.....34
Dust.....44
Earthworm Jim 2.....41
Larry Laffer Eroticus Exodus...42
Legion.....24

Lemmings Paintball.....41



Lode Runner.....36
Łowca Głów.....21



Perfect General 2.....54

Pool Champion.....39
Return Fire.....39
Settlers 2.....52
Spud.....36

Spycraft.....47

Star Wars.....43
Super Taekwondo Master....21

Supreme Warrior.....30
Tacops.....56
Top of the League.....18
Toshinden.....28

Total Knockout.....31
Ultimate Soccer Manager....18
Witchaven 2.....100
Zone Raiders.....43

Zork Nemesis.....48

■ ■ ■

Gry TV i konsole.....62
Alien Trilogy, Biker Mice, Bump&Burn, Donald In Maui Mallard, Donkey Kong Country 2, Fever Pitch Soccer, Jetstrike, Mickey's World Adventure, Missile Command 3D, NBA in the Zone, NHL All-Star Hockey, Nick Faldo's Championship, Panzer Dragoon 2 Zwei, Pitfall, Sega Rally, Tim in Tibet, Total NBA '96, Toy Story, Power Rangers, Virtual Hylide
Amiga Shareware.....20
Hardware.....72
Kombat Korner.....26
KGB.....79
Manga Room.....97
Rzut Okiem E3'96.....6
SS CD 37.....16

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPOSITION 1996

ELECTRONIC ENTERTAINMENT

E X P O

E3

LOS ANGELES '96

Oto przed wami relacja wszech czasów. Nigdy wcześniej i jeszcze długo po niej nie ma szans ukazać się tak wyczerpujący i dający równie szeroki przegląd rynku artykuł z targowej imprezy. Przedstawiamy premiery, o których nikt wcześniej nie wiedział, publikujemy uzyskane na wyłączność screeny, ujawniamy mnóstwo informacji o kulisach powstawania gier. Słowem – przynosimy wam na wakacje kompletny raport ze świata gier.

Zanim przejdziemy do konkretnych tytułów, warto powiedzieć kilka słów o najważniejszych tendencjach. Po przebiciu się przez stos materiałów prasowych, po wysłuchaniu dziesiątków opinii, po obejrzeniu wersji demonstracyjnych większości nowych projektów, nasuwa się jeden wniosek: gry wyszły wreszcie z cienia, przestały być kierowane do zamkniętego grona odbiorców.

Udostępniono nam fachowy raport dotyczący profilu rynku gier komputerowych oraz programów edukacyjnych. Dotyczy on jedynie Ameryki, bo jakżeby inaczej miało być na E3, mimo to pokazuje kilka rzeczy uniwersalnych. Otóż szacuje się, że łączne obroty ze sprzedaży za cały rok 1996 zamkną się w kwocie 4.4 mld dolarów. Procentowo wzrost kształtuje się na poziomie 25% rocznie. Wśród 500 największych amerykańskich gałęzi przemysłu, gdzie średni wskaźnik w roku 1996 wyniesie -2% (czyli spadek obrotów), gry komputerowe i programy edukacyjne po prostu kwitną. Przyjmując na podstawie otrzymanych jeszcze w Londynie raportów, iż USA stanowi 35% światowego rynku, można w zaokrągleniu podać, że roczne obroty globalnego przemysłu interaktywnej rozrywki sięgają 12-13 mld dolarów.

Obserwuje się też coraz ściślejsze związki gier z innymi mediami. O ile jeszcze pół roku temu fakt uczestniczenia w produkcji kogoś znanego budził emocje, o tyle teraz nazwiskami staw można sypać jak z rękawa. Powolutku zaczyna się kształtować sytuacja, że reżyserzy filmowi pracę nad grami komputerowymi wybierają z ciekawości do nowego medium, nie zaś jako chałturę. Powstała firma DREAMWORKS, której założycielami byli panowie Gates i Allen z MICROSOFT oraz Steven Spielberg, David Geffen i Jeffrey Katzenberg. Trzech pierwszych nie trzeba przedstawiać, dwaj ostatni to wielcy hollywoodzcy producenci filmowi. DREAMWORKS pracuje już nad pierwszymi projektami: szokującą graficznie przygodówką NEVERHOOD CHRONICLES oraz JURASSIC PARK 2: THE LOST WORLD. Jeśli tacy ludzie jak Spielberg na serio włączyli się do przemysłu gier, to możemy się z tego tylko cieszyć!

Z kolei wśród gigantów obserwuje się coraz większą konkurencję. Nikt z pierwszej ligi nie może sobie pozwolić na wydanie choćby jednego nieudanego tytułu. Przypadek GAMETEK, który od czasu FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS jest już jako firma spalony na rynku, uczy iż lepiej opóźnić premierę, ale mieć stuprocentową pewność, że wypuszcza się sprawny produkt. W VIRGIN pracuje kilkunastu dyrektorów różnego szczebla, którzy non-stop kontrolują rozwój projektów u tzw. affiliates, czyli firm wydających gry we współpracy z koncernem (np. WESTWOOD STUDIOS). O VIRGIN warto powiedzieć jeszcze kilka słów. Firma już drugi rok jest w znacznych kłopotach finansowych, jednak nie jest to podobno powodem do niepokoju. Długofalowy plan rozwoju opracowany w 1993 roku zakładał bowiem pięcioletni okres inwestycji, w związku z czym VIRGIN zawładnie kulą ziemską dopiero w 1998 roku.

Namco, Konami i Playmates to firmy operujące głównie w Japonii i USA – w Europie prawie się nie pokazują

MINDSCAPE bieżący rok finansowy zamknie stratą niemal 50 milionów dolarów. Stało się tak z powodu skasowania kilku niepewnych projektów, wiele innych znajduje się w przedłużającej się produkcji. Zarząd firmy postanowił zarobić więcej na mniejszej ilości tytułów, to znaczy wypuścić tylko same murowane przeboje. Największym projektem firmy jest obecnie LEGO, czyli próba przeniesienia znanej wszystkim klockowej zabawy na komputery. W programie zawarte zostanie 12.000 różnych rodzajów klocków!

Idący ramię w ramię z VIRGIN ELECTRONIC ARTS specjalizuje się. Jego sekcja EA SPORTS obsługuje obecnie 53% rynku gier sportowych. Spośród firm współpracujących z ELECTRONIC ARTS największym poważaniem cieszy się wiarygodny od dawien dawna ORIGIN. BULLFROG ponapoczynał sześć projektów i na razie ma kłopoty z wydaniem choćby jednego z nich. Niegdyś była to mała firma, która pracowała naraz nad jednym tytułem, który później wchodził na stałe do historii gier. Teraz się rozrosła i trochę, zdaje się, pogubiła.

Panorama Los Angeles i Beverly Hills widziana ze wzgórz Hollywood

Trudno jest też pozbierać się ID SOFTWARE, która dostała nieźle w kość od swoich kumpli sprzed lat – APOGEE. Gwoździem do trumny był DUKE NUKEM 3D, jeden z głównych powodów kolejnego opóźnienia w wydaniu QUAKE. Sam zaś QUAKE ma ukazać się tuż przed końcem roku w wersji shareware, natomiast w 1997 pełna wersja trafi na półki sklepowe. O ile oczywiście nie zdąży połknąć go DUKE NUKEM FOREVER, o którym przebąkuje się już teraz.

Najbardziej odporną na wszystkie zawirowania firmą jest niewątpliwie SIERRA, która z siłą taranu brnie wytyczonymi wcześniej ścieżkami. Seria nagród dla GABRIEL KNIGHT 2 oraz duże zainteresowanie EARTHSIEGE 2 i SILENT THUNDER spowodowało, że o SIERRA znów zaczęło się dużo mówić. Obecnie najciekawszą zapowiedzią jest KING'S QUEST 8, który ukaże się najwcześniej za rok, jednak rozmowa oko w oko z project managerem zaowocowała informacją, że w grze zastosowane będą trójwymiarowe procedury rodem z symulatorów lotu! Gra będzie zupełnie inna niż poprzednie – powstanie rozległy, w pełni trójwymiarowy świat, z o wiele większą swobodą ruchu niż w jakimkolwiek klonie DOOM.

Na koniec jedna refleksja. We wszystkich bez wyjątku zapowiadanych grach widać, niech nie zabrzmi to źle, pewien konserwatyzm. Owszem, jest dużo ciekawych produkcji. Wszystkie pięćdziesiąt kilka gier (spośród prawie 1000), które wybraliśmy do relacji, są wykonane na bardzo wysokim poziomie technicznym. Jednak producenci myślą przede wszystkim o zrobieniu gry, która na pewno się sprzeda. Robienie czegoś kompletnie nowatorskiego, gdy nie można się opierać na znanych wzorcach, wiąże się z ryzykiem, które może kosztować przyszłość firmy. Dlatego dominują rzeczy sprawdzone: strzelaniny 3D, strategie w czasie rzeczywistym i przygodówki z renderowaną grafiką. Wypuszcza się mnóstwo kontynuacji znanych przebojów, bo i tytuł już znany i kodu gry nie trzeba pisać od nowa.

Ktoś powiedział, że zapewne wszystkim jest na rękę, że rozwój gier biegnie w tak ustabilizowanym tempie. Nikt się zbytnio nie wychyla, wszyscy robią dobre rzemiosło. Ale być może już całkiem niedługo pojawi się firma, której oprócz zarobienia pieniędzy, zależeć będzie na dokonaniu rewolucji.

Piotr Mańkowski

1943: EUROPEAN AIR WAR

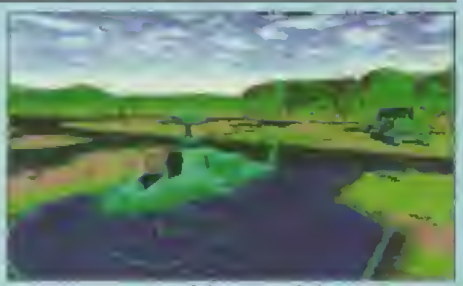
MICROPROSE

Był moment, gdy na rynek równocześnie weszły PACIFIC STRIKE oraz 1942: PACIFIC AIR WAR. Fani gatunku od razu wydali werdykt: MICROPROSE! Teraz doczekają się kontynuacji 1942 – gry o tytule 1943: EUROPEAN AIR WAR. Zasiadać będzie można za sterami zarówno amerykańskich, jak i niemieckich samolotów. Pełen realizm jest zapewniony w tej produkcji MICROPROSE, jedynej obok ROWAN SOFTWARE i ELECTRONIC ARTS firmy wydającej w miarę regularnie symulatory lotnicze.

ARMORED FIST 2

NOVALOGIC

Firma NOVALOGIC założona została w 1985 roku. Początkowo brakowało jej sukcesów i dopiero na początku lat dziewięćdziesiątych zaczęła się rozkręcać: WOLFPACK, ULTRABOTS. Największy sukces przyniosło jej wydanie COMANCHE, symulatora helikoptera z nie spotykaną wcześniej jakością grafiki. Program z niewiarygodną sugestywnością tworzył fotorealistyczne środowisko, posiadając jednocześnie zabójcze jak na ówczesne czasy wymagania sprzętowe. Teraz NOVALOGIC przygotowuje nową wersję systemu graficznego. Nosi on nazwę Voxel Space 2. Jego dwie podstawowe zalety wydają się oczywiste: znacznie zmniejszyły się piksele, krajobraz ciągnie się bardzo daleko. Właśnie między innymi w ARMORED FIST 2 przekonamy się o zaletach nowego engine. Zmian dotyczących realizmu autorzy nie planują, bowiem oryginał chwalony był właśnie za ciekawe rozwiązania taktyczne, zaś ganiony za nieco siermiężną grafikę.

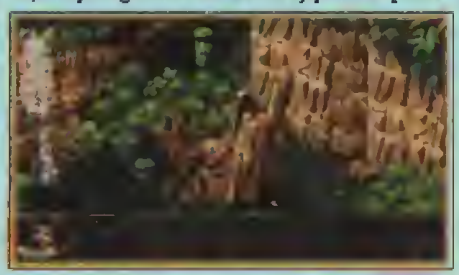


ALBION

BLUE BYTE

Dla niektórych zwiedzających targi ALBION okazał się najładniej wykonaną grą. W grze zadziwia ogrom kolorów: cudowne śródziemnomorskie miasta, w których na placach stoją fontanny i posągi, wspaniałe dżungle, spowite we mgle góry. Szokująca jest ilość szczegółów, jakimi nasycone zostały wszystkie elementy scenerii.

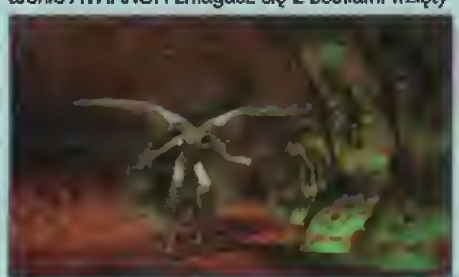
Akcja ma miejsce w roku 2227, bohaterem jest Tom Driscoll, pilot międzygwiezdnego wahadłowca, który ulega awarii i zmuszony jest do lądowania na nieznanej planecie. Część lokacji widzisz z perspektywy 3D, w niektórych fragmentach przełącza się to na widok z góry. Scenariusz gry liczy ponad 150.000 słów. Wersja niemiecka tej gry już się ukazała (wszak BLUE BYTE to nasi zachodni sąsiedzi), na anglojęzyczną trzeba jeszcze chwilę poczekać.

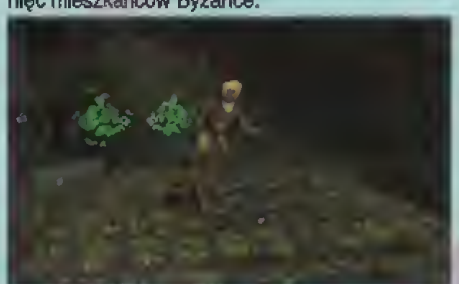


ATHANOR

PSYGNOSIS

W zlokalizowanym pod ziemią mieście Byzance poza walkami nie ma żadnych innych atrakcji. Na arenie ATHANOR zmagasz się z bestiami wziętymi z mitologii greckiej: są wśród nich meduzy, minotaury, hydry. Owe sportowe zajęcia ogląda się w grafice trójwymiarowej, nie będzie to jednak do końca mordobicie, pojawią się zręby fabuły, konieczność rozszyfrowania serii tajemniczych zaginięć mieszkańców Byzance.





BATTLEGROUND WATERLOO

TALONSOFT

Wśród strategów seria BATTLEGROUND rozbudziła wielkie emocje. Ocena, jaką otrzymał u nas BATTLEGROUND: GETTYSBURG była jak cud, który nie zdarza się dwa razy. Na targach zaprezentowano część trzecią cyklu zatytułowaną WATERLOO, której realia opierają się oczywiście na bitwie z 1815 roku, ostatecznej klęsce Napoleona.

Nowości jakościowych nie ma za wiele, to wciąż ten sam engine, w serii BATTLEGROUND za każdym razem zmieniają się tylko realia. Program zawiera nieco scenariuszy z serii „Co by było, gdyby..." pozwalających na przetestowanie różnych wariantów historii świata. Usprawniona została opcja Zoom.

Seria BATTLEGROUND rozmnaża się szybciej niż króliki, zapowiadane są już trzy kolejne części, mające się ukazać do końca bieżącego roku. Część czwarta SHILOH to bitwa z 1862 rozegrana w trakcie Wojny Secesyjnej. Część piąta ANTIETAM – ta sama wojna. Wreszcie BATTLEGROUND: SINAI dotyczyć będzie wojen z 1956, 1967 oraz 1973 pomiędzy państwem Izrael i krajami arabskimi.

BLAST CHAMBER

ACTIVISION

BLAST CHAMBER, czyli „wybuchowa komnata", najpierw pojawi się na Saturna i PlayStation, później należy jej oczekiwać na PC. Pomysł jest ciekawy: zawodnicy zamknięci w obracającym się sześcianie muszą przebrnąć przez tor przeszkód, zdobyć kryształ i uzyskać kontrolę nad tym diabelskim mechanizmem. Nie wolno dopuścić, żeby do kryształu jako pierwszy dostał się przeciwnik. Jeden kompleks składa się z około 40 pomieszczeń. Czyżby ta zręcznościowa produkcja przypominała nieco starodawny przebój SPY VS SPY, wydany również przez firmę ACTIVISION?

BETRAYAL IN ANTARA

SIERRA ON-LINE

Imperium Antary stworzone zostało wieki temu przez kamarylę magów, pragnących zaspokoić tym swoje pragnienie władzy. Owe nieczyste intencje położyły swe późniejsze piętno na dziejach krainy. W Antarze zaczęły się szerzyć korupcja,

intrygi na dworze królewskim, lud dziesiątkowała zaraza. Czwórka wojowników wyrusza w wędrówkę, która ma doprowadzić do oczyszczania skalanej przez zło Antary.

Zapowiadany na lato BETRAYAL AT ANTARA pracował będzie w wysokiej rozdzielczości, starając się jak tylko można przypominać BETRAYAL AT KRONDOR. W krainie odwiedzać się będzie

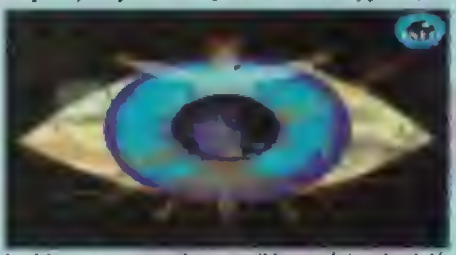
miasta (po których można się normalnie poruszać; nie jest to już tylko jeden obrazek jak w BAK), świątynie, lochy, jaskinie, zamki. Interesującą cechą programu będzie opcja pozwalająca na odtwarzanie rozmów z napotkanymi uprzednio postaciami. Inną ważną nowinką jest, iż drużyna ma możliwość uczenia się rzucanych na nią przez przeciwników czarów.

BLUE ICE

ART OF MIND/PSYGNOSIS

Jeszcze na jesiennym ECTS wyglądający niczym hrabia Drakula przedstawiciel awangardowej firmy ART OF MIND kręcił się po stoisku ACTIVISION. Widać nic ze współpracy nie wyszło, bo finalnie BLUE ICE wydany zostanie przez PSYGNOSIS.

„Niezwyczajny w swych tajemnicach świat Icia pozwoli ci odbyć podróż poza mroźną krainę, w głębiny rozpaczy" – tak się ładnie reklamują. Oto, co



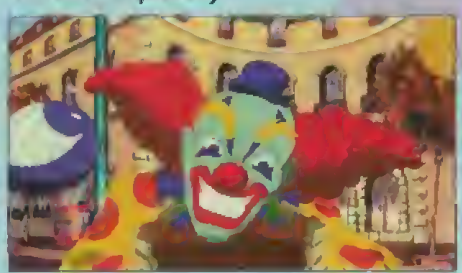
będzie w grze: przede wszystkim mnóstwo łamigłówek oraz zagadek słownych, grafika SVGA zawierająca wiele odniesień do literatury i malarstwa. Mnóstwo surrealistycznych lokacji i hipnotyczna muzyka potwierdzają słowa jednego z autorów, że chodziło im o coś więcej, niż zrobienie kolejnej gry a'la THE SEVENTH GUEST.

CIRCLE OF BLOOD

REVOLUTION/VIRGIN INTERACTIVE

Gra BROKEN SWORD, o której pisaliśmy przed miesiącem, zmieniła ostatecznie tytuł na CIRCLE OF BLOOD. Oto jak rozpoczyna się przygoda: przybyły w latach trzydziestych do Paryża amerykański turysta George Stobbart przypadkiem odnajduje liczący kilkaset lat manuskrypt. Opisane jest w nim miejsce ukrycia legen-

darnego skarbu zakonu templariuszy. Szybko okazuje się, że skarbem, jak również arcytajemniczą bronią mającą nieść zagładę całemu światu, interesują się faszyści. Ucieczka i poszukiwania zaprowadzą George'a aż na Środkowy Wschód, do kolebki templariuszy.



W programie oprócz interesującej fabuły ważną rolę odgrywa grafika. W całości rysowana ręcznie, powstawała w specjalnie dla swych potrzeb wynajętym studiu animacyjnym. Pracowało nad nią ponad 50 grafików, którzy tła szkicowali za pomocą ołówka, potem po zeskanowaniu kolorowano je. Wystarczy powiedzieć, że wśród owych artystów są ludzie, którzy robili niegdyś grafikę do DRAGON'S LAIR. Brytyjskie REVOLUTION szykuje pozycję, której fani przygodówek nie mogą pominąć. Jest to obecnie chyba najlepiej zapowiadająca się gra w gatunku, w przedbiegach wyprzedzająca nawet PANDORA DIRECTIVE i DISCWORLD 2.

COMANCHE 3

NOVALOGIC

Obok ARMORED FIST 2 w planach wydawniczych firmy figuruje COMANCHE 3. Numer trzy w tytule wziął się z faktu wydania pół roku temu WEREWOLF VS COMMANCHE, nieformalnej drugiej części symulatora. Oto, co mówi szef NOVALOGIC John Garcia: „Wiemi fani COMMANCHE uznają naszą grę za przełom, zaś nowi piloci Comanche'a równie szybko zdobędą pierwsze szlify. Gracz dostrzeże niebywałą ewolucję, jaką przez te ponad trzy lata przeszły nasze dwa produkty".

Istniejący w rzeczywistości helikopter Comanche po raz pierwszy był oficjalnie testowany w styczniu bieżącego roku. Więc o ile COMANCHE był symulatorem maszyny istniejącej wyłącznie na papierze, teraz programiści mają dostęp do wyników autentycznych testów. Profity tego objawią się w znacznym nacisku na realizm lotu: manewrowanie maszyną i korzystanie z broni nie będzie się na pewno sprowadzać do wciskania trzech czy czterech klawiszy. W sieci będzie mogło latać na raz do ośmiu graczy. Niestety, nowoczesny system pociąga za sobą faktyczną konieczność posiadania Pentium z 16 MB RAM.

CITY OF LOST CHILDREN

PSYGNOSIS

„Miasto zaginionych dzieci" to tytuł wyświetlanego obecnie na naszych ekranach filmu autorów „Delikatessen". Jeden z nich, Marc Caro pracuje właśnie nad komputerową adaptacją CITY OF THE LOST CHILDREN.

Wcielasz się w postać osieroconej 10-letniej Miette poruszającej się po ponad 100 lokacjach. Grę charakteryzuje styl ALONE IN THE DARK i z nowinek – dodatkowe efekty świetlne i dynamiczne cienie rzucane przez postacie. Dodajmy jeszcze, że muzyką zajął się Angelo Badalamenti, autor hipnotycznej ścieżki dźwiękowej serialu „Twin Peaks".

CRUSADER: NO REGRETS

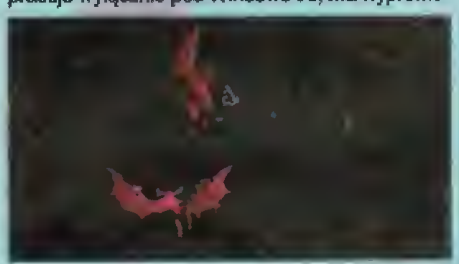
ORIGIN/ELECTRONIC ARTS

CRUSADER: NO REMORSE okazał się bardzo dobrą strzelaniną, a byłby jeszcze lepszy, gdyby nie nienaturalne przeskoki w animacji bohatera. Dochodził do rogu i nagle niejako pomijane zostawały pewne klatki animacji, po czym bohater pojawiał się kawałek dalej. Niektórym graczom bardzo to przeszkadzało, podobnie jak nie do końca intuicyjny system strzelania. Podobała się za to cała reszta, ze zróżnicowanymi lokacjami i możliwością burzenia niemal wszystkiego (świetne eksplozje) na czele. ORIGIN ciągnie temat dalej – podobną grafikę i unowocześniony interfejs zobaczymy w CRUSADER: NO REGRETS (czyli: bez żalu). Produkt ujrzy światło dzienne w okolicach Gwiazdki.

DIABLO

BLIZZARD ENTERTAINMENT

W zgodnej opinii fachowców DIABLO zabłysł jako jedna z najjaśniejszych gwiazd E3. Doskonała izometryczna grafika SVGA stylem kojarzy się z ULTIMA 8: PAGAN. Postacie są wspaniale cieniowane, to samo odnosi się do wszystkich gotyckich zabudowań. Jak naturalnie wygląda całość, nie powiedzą tego screeny, trzeba to zobaczyć na żywo. Zapowiadany na lato DIABLO, mimo że pracuje wyłącznie pod Windows'95, ma wypromować zapomniany ostatnio gatunek RPG.



Drużyna śmiałków wyrusza na podbój podziemnego dominium, by pokonać Króla Zła, najstarszą żywą istotę – rogatego Diablo. Akcja nie rozgrywa się jednak wyłącznie w katakumbach i jaskiniach, na początku chodzi się po wiosce. W wielu sytuacjach na ekranie znajduje się naraz po kilkanaście postaci, w ULTIMA 8 choć też to było zapowiadane, skończyło się jak doskonale pamiętamy na czterech, pięciu.

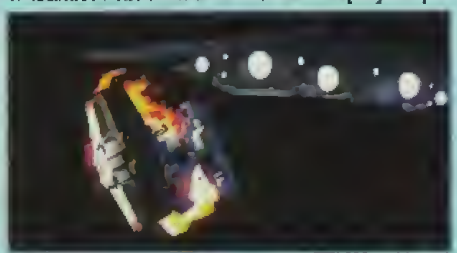
Najbardziej szokującą informacją związaną z DIABLO jest możliwość grania w sieci w czterech graczy mogących się wcielać w członków drużyny. Możliwe będzie też granie za pośrednictwem Internetu. BLIZZARD specjalnie w tym celu otworzył nowy server Battle.net. W głównym menu DIABLO znajduje się opcja umożliwiająca natychmiastowe podłączenie się do rozgrywanej już z udziałem graczy z całego świata partii. Firma nie pobiera za to żadnych dodatkowych opłat. Kto wie, czy ulubione w biurach sieciowe zabawy zatytułowane DOOM i COMMAND & CONQUER nie zostaną wyparte przez tę posiadającą wszelkie znamiona superprzeboju produkcję?

DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT

LUCASARTS

Nadchodzi sequel DARK FORCES. Grafika SVGA, ponad 10 wielopoziomowych labiryntów, muzyka Johna Williamsa z „Gwiezdnych Wojen" – to pewniki owego projektu. Autor Justin Chin podaje dodatkowe informacje: „Włączyliśmy do programu sekwencje FMV oraz sceny walk na miecze świetlne, będzie również można używać Mocy".

W JEDI KNIGHT występujesz znów jako Kyle Katarn. Ze swoją niebanalną już wiedzą i umiejętnościami będziesz musiał powstrzymać siedmiu Mrocznych Jedi, zanim zdążą oni skorzystać z potęgi ukrytej w świętym miejscu. Ich mesjaszem jest Jerec, u swojego boku ma między innymi wojownika władającego dwoma mieczami świetlnymi oraz bliźniaków walczących zawsze w teamie. Przed Katarnem otwiera się wybór pomiędzy jasną i ciemną stroną Mocy, niezależnie od wyboru zmieni on oblicze całej galaktyki. Do dyspozycji gracza pozostaje urozmaicony asortyment broni. Dzięki specjalnemu czarowi będzie można patrzeć przez ściany. Kyle posiada punkty doświadczenia, im uzbiera ich więcej, tym staje się sprawniejszy. Być może znów się okaże, że firma ID SOFTWARE toczy z APOGEE swą odwieczną batalię, a przyglądający się temu z boku LUCASARTS wypuści grę lepszą od aktualnych propozycji typu QUAKE czy PREY...

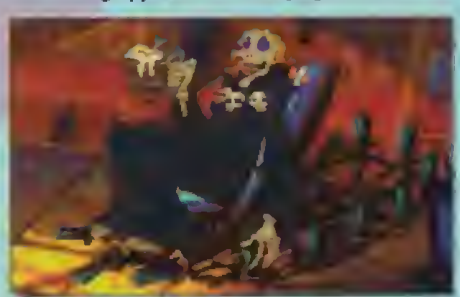


DISCWORLD 2

PSYGNOSIS

Co się stanie, gdy publiczny sługa zaginie? W sumie niewiele. Ale co, jeśli tym sługą jest Śmierć we własnej osobie? W zastępstwie kościeja niekompetentny magik Rincewind, wciąż bez dyplomu ukończenia Niewidzialnego Uniwersytetu, chwyta za kosę i rusza na ulice Ankh Morpork – prawdopodobnie nie pozostaną one już takie same. Nie może być wątpliwości: już na tegoroczną Gwiazdkę ukaże się DISCWORLD 2, o podtytule MISSING PRESUMED.

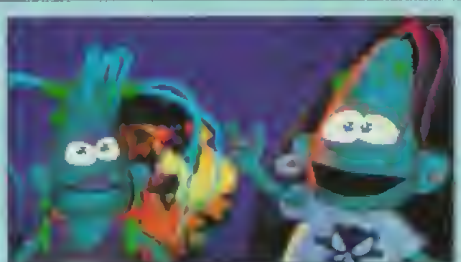
Program pracuje w SVGA, posiada rysowaną ręcznie grafikę, 20.000 klatek animacji postaci. Dodane zostanie trochę wizualnych nowinek, zwłaszcza efektów świetlnych. Sprawdzony w swej prostocie interfejs pozostanie niezmieniony. Fabuła oparta zostanie, rzecz jasna, na motywach twórczości Terry'ego Pratchetta (czy na polskie wydanie czwartego tomu „Świata Dysku" znów trzeba będzie czekać następny rok?). Bardzo symptomatyczny jest fakt, że głosu Rincewindowi znów użycza Eric Idle, jeden z legendarnych członków grupy komików Monty Python'a.



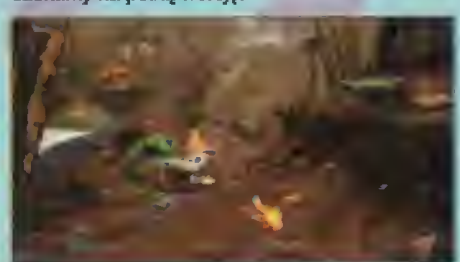
DOWN IN THE DUMPS

PHILIPS MEDIA

PHILIPS MEDIA, wyspecjalizowany w produkcji gier komputerowych oddział znanego potentata mediów, za swoją sztandarową produkcję uważa DOWN IN THE DUMPS. To uproszczona action adventure z grafiką robioną na stacjach Silicon Graphics. Rodzinka podróżujących po galaktyce Blubów została napadnięta przez ziemskich chuliganów, wyrzucona na bagna, zaś ich statek kosmiczny ulega uszkodzeniu. Trzeba go naprawić i czym prędzej uciekać z tego parszywego miejsca.



Poruszasz się jajowatym stworem (Dizzy?), który wykonuje proste czynności w stylu przesunięcia drewnianej kłody czy zawiązania liny na gałęzi. Sam tytuł jest grą słów, dodajmy że z dość niewybrednym humorem: Down to również określenie niesprawnej umysłowo osoby, a główny bohater wygląda dość niedwuznacznie. Na pierwszy rzut oka wygląda to wszystko ładnie, gorzej jest z miodnością i pomysłami – cierpliwie jednak poczekamy na pełną wersję.



ECSTATICA 2

PSYGNOSIS

Na targach można się dowiedzieć wielu ciekawych rzeczy, również tego, jak się powinno prawidłowo wymawiać nazwy firm. PSYGNOSIS to nie „psygnosis", „sajnosis" ani „sinosis", lecz „sygnolsis" – tak przynajmniej brzmiała wersja samych Amerykanów.

Średniowieczna wioska pełna nawiedzonych mnichów i kosmatych wilkołaków ponownie stanie się areną walki. Pierwotna ECSTATICA była oczywiście oparta na pomyśle z ALONE IN THE DARK, tyle że postacie bohaterów zbudowano z owali. Gra zawierała dużo ostrych motywów, na porządku dziennym byli nieszczęśnicy ponadziewani na dzidy. W nowej części ECSTATICA wystąpi ponad 2000 różnych ujęć kamery, grafika podniesiona zostanie do poziomu SVGA. Widać więcej szczegółów: drzewa posiadają liście, cegły wchodzące w skład ścian są w niektórych miejscach popękane. Środowisko gry obejmuje wioskę, zamek, katakumby, las, ogrody, a nawet cmentarz. Występuje ten sam co poprzednio bohater, generalnie ma się odczucie grania w pierwotną ECSTATICA. Drugi projekt z tego samego gatunku, URBAN DECAY został na dłuższy czas wstrzymany: tam miało się walczyć w mieście przyszłości.

GANYMEDE

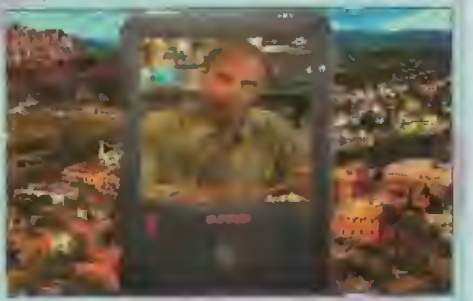
ROCKET SCIENCE

Widać, że posiadająca niewielką domieszkę gry handlowej strzelanina GANYMEDE została stworzona z myślą o konsolach. Ganimedes, ten największy z księżyców Jowisza, ma mroźny klimat. Latamy nad jego zaśnieżoną powierzchnią, mając do wykonania mniej więcej 20 eksterminacyjnych misji. Pełna swoboda latania kojarzy się z TERMINAL VELOCITY – czy GANYMEDE poza sprawnym systemem 3D posiadać będzie coś, co go wyróżni z tłumu?

ELK MOON MURDER

ACTIVISION

Akcja tego interaktywnego filmu dzieje się w Santa Fe, mieście położonym w amerykańskim stanie Nowy Meksyk. W tajemniczych okolicznościach zamordowana została Anna Elk Moon. Gdy wcielając się w rolę detektywa przybędziesz na miejsce zbrodni, zaczniesz gromadzić fakty: fotografie, nagrania rozmów, których dokładna analiza naprowadzi cię wreszcie na ślad poszukiwanego mordercy. Program to nierewelacyjny, niemal w całości składający się z filmików, przypominający jeden z pierwszych interactive movies SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE (nie mylić z LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES!).



GOLDEN NUGGET

VIRGIN INTERACTIVE

Teraz coś dla odmiany, czyli symulacja kasyna wprost ze stolicy światowego hazardu w Las Vegas. Można grać między innymi w pokera, ruletkę, koło fortuny, jednorękiego bandytę. Tytuł gry pochodzi od Golden Nugget Hotel, autentycznego kasyna. Autorzy uzyskali pozwolenie na odtworzenie ich oryginalnych żetonów oraz wszystkich fragmentów wystroju owej jaskini gier.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

NEW WORLD COMPUTING

Lord Ironfist skonał w blasku dawnej chwały, tuż po jego zejściu w krainie Enroth rozpoczyna się zamęt. Dwaj synowie monarchy wyrwawszy się spod ojcowskiej kurateli mogą już swobodnie marzyć o sławie: ich armie pustoszą kraj. Tak zaczyna się HEROES OF MIGHT & MAGIC 2: SUCCESION WARS.

Gra zawiera 40 scenariuszy oraz edytor do tworzenia własnych. Wszystko dzieje się na podobnych zasadach co w oryginale, tyle że wymienione zostały potwory, artefakty i niektóre czary. Istniejące od 1984 roku NEW WORLD COMPUTING ma nadzieję, że ta nowa gra spróbuje zdobyć choćby część popularności, jakim cieszyła się seria MIGHT & MAGIC, której wszystkie części sprzedały się w łącznym nakładzie 2.5 miliona kopii.

HYPERBLADE

ACTIVISION

Połączenie piłki nożnej, hokeja oraz jazdy na łyżwach nosi nazwę HYPERBLADE. Zmagania rozgrywają się w XXI wieku na wielkich arenach. Na każdej z nich rozmieszczone jest wiele przeszkód: rampy, podłużne jamy, ukryte pułapki – wszystko to sprawia, iż poruszanie się nie jest całkowicie proste. Do wyboru jeden z 12 teamów. Każdy z nich składa się z trzech zawodników. Nie pozostają oni bezbronni: dysponują pancernymi kombinezonami, wyposażeni są w miotacze ognia oraz inne mogące wprawić przeciwnika w zakłopotanie akcesoria. Szybka grafika i możliwość grania w kilku naraz powodują, iż grą będzie można się trochę pocieszyć.

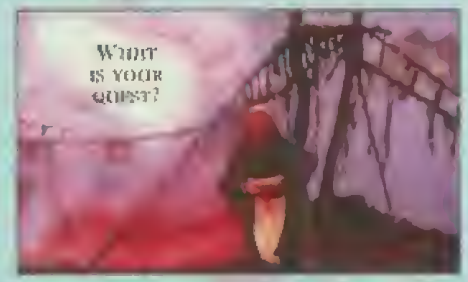
HOLY GRAIL

THE 7TH LEVEL

Pojawili się w latach siedemdziesiątych. Szóstka komików tworząca telewizyjny Latający Cyrk Monty Pythona stała się sławna nie tylko w rodzi-

mej Anglii. Specjalizowali się w czarnym humorze, kpili z purytańskiej tradycji i mentalności mieszczańskiej, a co za tym idzie, dostarczali widzom śmiechu w takich ilościach, jak nikt przed nimi. To między innymi na nich wychował się Terry Pratchett ze swoim cyklem „Świat Dysku". Potem Pythoni zajęli się produkcją kinową: „Jabberwocky", „Żywot Briana" oraz na przykład „Monty Python i Święty Graal". Rozpad grupy nastąpił wraz ze śmiercią jednego z komików. Najsłynniejszy z nich, Terry Gilliam do dziś reżyseruje filmy. Ostatnim z nich był wyświetlany w polskich kinach obraz „Dwanaście Małp".

Teraz ich pomysły zostały zaanektowane przez gry komputerowe. Wkrótce ukaże się MONTY PYTHON AND THE QUEST FOR HOLY GRAIL. Rycerz Artur przemierza średniowieczną Anglię wraz ze swoim sprawnym manualnie lecz nie umysłowo giermkiem Patsym, który dźwięk kopyt wybija stukając orzechami. W tej przygodówce będzie mnóstwo humoru, sfilmowane sylwetki bohaterów wrzucone zostaną w renderowane krajobrazy. Firma 7TH LEVEL uważa, że będzie to jej największe przedsięwzięcie w historii, wyższej nawet rangi niż RETURN TO KRONDOR.



INTO THE SHADOWS

SCAVENGER

INTO THE SHADOWS rozczarowuje! Grając w interaktywne demo tego lansowanego na wielki przebój produktu ma się nieszczególne wrażenie. Po pierwsze, kamera wcale nie krąży non-stop wokół walczących, po drugie występują sytuacje, gdy wpadłszy w serię uderzeń przeciwnika nie da się kompletnie nic zrobić. Wyobraźcie sobie początek walki i pechowe podejście zbyt blisko do delikwenta, co niesie ze sobą otrzymanie kasującej całą energię serii ciosów – w ITS bardzo psuje to zabawę. Chodzi się po zamkowych komnatach, walczy z potworami (często z więcej niż jednym naraz), zbiera klucze potrzebne do otwarcia kolejnych sal. Ruchoma kamera w większości sytuacji pracuje podobnie jak w FADE TO BLACK.

SCAVENGER premiery całej fury swoich gier poprzekładał na jesień, uznając iż lato stanowi sezon ogórkowy, podczas którego nie warto wydawać gier.

Dopiero wraz z pierwszymi spadłymi z drzew liśćmi ukażą się AMOK, INTO THE SHADOWS, SCORCHER, SPANISH BLOOD, TERMINUS. Zabawny był cały ten szum wokół firmy, choć nikt wcześniej nie widział żadnej działającej wersji ich gry. Teraz na E3 na swym dużym stoisku wreszcie je pokazali, efekt tego okazał się taki, że już drugiego dnia świeciło tam pustkami. Oczywiście, produkcje SCAVENGER nie kwalifikują się do poddania totalnej krytyce, ale z pewnością nie jest to żadna nowa jakość. Okazało się, że potrafią zadbać o solidne wykonanie, ale brakuje im polotu, iskry pomysłu, duszy. W swojej teczce z materiałami prasowymi SCAVENGER nie zapomniał oczywiście umieścić kopii faksów, jakie przysyłali mu redaktorzy światowych pism o grach z błagalnymi prośbami o screeny z INTO THE SHADOWS. Cóż za megalomania...

INTERSTATE '76

ACTIVISION

W USA samochodowy gang gotowych na wszystko najemników spustoszył wiele miast i zniszczył zasoby ropy naftowej. Wyruszasz jego

tropem, wybierając sobie jeden z 25 samochodów. Każdy z nich przystosowany jest do jazdy w ekstremalnie trudnych warunkach, pod ostrzałem, nawet gdy szosa zastawiona jest barykada-

mi. Wystąpią zmienne warunki pogodowe, czasem przyjdzie jeździć po błocie, piasku. Gablota którą prowadzisz potrafi wjechać nawet na stok niewysokiej góry. Zdarzają się sytuacje, gdy trzeba przejechać rwącą rzekę.

Wystąpi ruchoma kamera automatycznie wybierająca najlepszy punkt widzenia akcji. Wszystkie misje splecione w całość obrazującą zmaganie się ze wspomnianym gangiem, dużo scenek przerywnikowych – tego nie zabraknie. Produkt przypomina najbardziej QUARANTINE, oprócz siedzenia za kółkiem walczy się jednak też trochę w terenie.

LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY

WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN INTERACTIVE

Choć na wielce oczekiwane LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY (taki jest formalny tytuł, nie zaś LANDS OF LORE 2) trzeba będzie prawdopodobnie poczekać jeszcze cały rok, to jego interaktywne demo zostało na targach pokazane. Poruszasz się z pełną swobodą po ogromnym świecie, przypominającym ten z serii RAVENLOFT – duże przestrzenie, za-

równo w terenie otwartym, jak i we wnętrzach. Nie ma już znanej z pierwszej części sytuacji, że podróżuje się wyłącznie ciasnymi korytarzami, niezależnie od tego, czy jest to las czy loch. Przygotowana w wysokiej rozdzielczości grafika została dopieszczona w stopniu nieznanym dotąd w grach RPG, deklasując wszystko z SSI oraz działający w VGA STONEKEEP. Wrażenie robią zwłaszcza soczyste kolory: czuje się ciepłą zieleń lasu i błękitne zimno śniegów. Pojawiające się przy wielu okazjach renderowane filmy po prostu miażdżą.

Gracz wciela się w rolę Luthera, przeklętego syna Czarodziejki z Mrocznej Armii. Przemierza on krainy w poszukiwaniu magii mogącej sprowadzić go na właściwe drogi. W trakcie wędrówki może się przyłączać do innych postaci. Na skandal zakrawa fakt, iż premierę GUARDIANS OF DESTINY odkłada się od dwóch lat, mimo że szkielet gry został już dawno skończony. Było mówione o premierze czerwcowej... zapewne w 1997 roku.

MUPPET TREASURE ISLAND

ACTIVISION

Gdyby zapytać, kogo najbardziej zapamiętaliśmy z Muppetów Jima Hensona, odpowiedzi brzmiałyby oczywiście: Kermita, Piggy, Fozzy'ego, dwóch zabawnych staruszków z loży. Wszyscy oni razem już niedługo pojawią w grze MUPPET TREASURE ISLAND.

Kukiełki zostały sfilmowane i rzucone na ręcznie rysowane tła. Fabuła oparta jest na wątkach powieści Roberta Stevensona „Wyspa Skarbów". Muppety wspomaga Tim Curry (filmowy „Rocky Horror Picture Show", komputerowy FRANKENSTEIN) w roli kapitana Long John Silvera – niektórzy zapewne kojarzą, kim w rzeczywistości jest facet o takim nazwisku. MUPPET TREASURE ISLAND jest uproszczoną przygodówką, wśród dzieciaków stanie się zapewne wielkim hitem.

NOIR

CYBERDREAMS

Projekt tej przygodówki powstał na kanwie tzw. amerykańskiego czarnego filmu. Nie chodzi tu bynajmniej o żaden rodzaj segregacji rasowej, lecz o kryminały gangsterskie z lat czterdziestych. Noir po francusku znaczy czarny.

Ażeby dobrze oddać klimat opowieści, zdecydowano się zastosować czarno-białą grafikę. Składa się ona z 1600 statycznych obrazków oraz 75 filmików. Akcja rozpoczyna się w 1940 w Los Angeles. Gracz występuje jako prywatny detektyw, który musi rozwikłać sprawę morderstwa. Zawita do wielu dzielnic Miasta Aniołów: ruchliwej Chinatown, filmowego Hollywood. Autorzy przebąkują o sześciu wariantach rozwoju akcji, czy będzie to zaledwie oznaczało taką jak w THE 11TH HOUR czy PRISONER OF ICE możliwość wyboru zakończenia, tego już nie wyjaśniają.

CYBERDREAMS w dalszej kolejności planuje wydanie PRINCIPLES OF FEAR. Tutaj z kolei gracz uwięziony w ponurej i nawiedzonej rezydencji musi przezwyciężyć sześć ludzkich strachów: przed złymi rodzicami, drapieżcą, bezruchem, spadaniem, utratą zmysłów, chaosem.

NCAA

GTE ENTERTAINMENT

Liga amerykańskiej koszykówki NCAA pozostaje w cieniu NBA z prostego powodu – grają tam uniwesyteccy studenci, dopiero najlepsi z nich trafiają jako rookies do NBA. Transmisje z NCAA nadaje na przykład satelitarny NBC Super Channel.

NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL wyposażony został w system graficzny dający ponoć każdemu koszykarzowi ponad 100 możliwych zagrań. Dużo filmików z NCCA, maskotki i autentyczne symbole klubowe, płynna animacja znamionują tę produkcję.

OBSIDIAN

ROCKET SCIENCE

„OBSIDIAN nie jest grą, to podróż...". Zawiedzie nas ona w XXI wiek, w stechnicyzowany i zarazem tajemniczy świat. Widok z oczu bohatera, doskonałe efekty wizualne w stylu wyglądającej naturalniej niż na fotografiach mgły. Muzykę przygotował Thomas Dolby, znany w latach osiedzieslątych muzyk-ekscentryk, którego jest to już drugie po DARKEYE wejście na teren gier komputerowych.

OUTLAWS

LUCASARTS

Dawno temu na ekranach naszych telewizorów leciała nudna jak flaki z olejem epopeja „Jak zdobywano Dziki Zachód" (ang. „How the West was won"), teraz LUCASARTS proponuje komediową grę OUTLAWS: HOW THE WEST WAS FUN. Gra korzysta z engine 3D DARK FORCES, jednak wystrój lokacji i wszystkie komiksowe postacie zostaną narysowane ręcznie. Brzmi to trochę belkotliwie, ale mówiąc w skrócie, OUTLAWS wygląda jak żadna gra

3D przed nim – czymś podobnym miała być ostatecznie zawieszona produkcja LUCASARTS CALIA 2095.

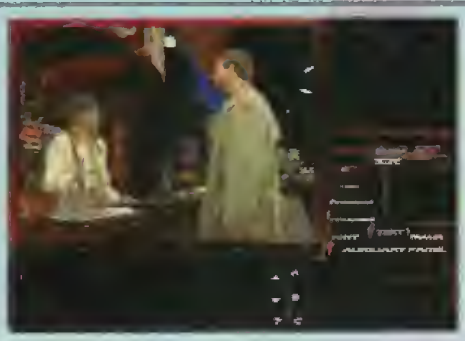
Postacie wyglądają karykaturalnie i noszą stosowne do tego pseudonimy: „Krwawa Mamuśka" Mary, „Dynamit" Dick, „Doktor Śmierć" Jackson. W każdą z nich gracz będzie mógł się wcielić. Jeden z autorów projektu przyznaje się do fascynacji tzw. spaghetti westernami, czyli filmami z lat siedemdziesiątych nakręconymi w większości przez reżysera Sergio Leone. W kilku z nich grał nawet Clint Eastwood.

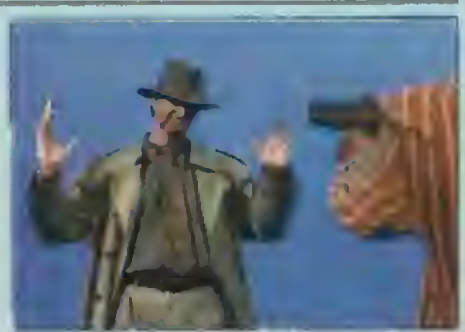
Jako nowość podaje się możliwość sieciowej zabawy aż w szesnaście osób! LUCASARTS reklamuje się: „Będziesz czuł obecność wrogich oczu w miasteczku pełnym duchów i słyszał, jak zegar wybija samo południe". Firma w swoich planach wydawniczych traktuje OUTLAWS jako najważniejsze przedsięwzięcie.

PANDORA DIRECTIVE

ACCESS SOFTWARE

Była to jedna z najpoważniejszych targowych prezentacji. Cała czołówka światowej prasy otrzymała premierowe interaktywne demo tej superprodukcji. Zaskoczenia nie było: ta sama co poprzednio grafika, a program (co jest zgodnie z duchem czasów) pracuje sporo wolniej. Na tym kończą się narzekania, a zaczyna frapująca historia....





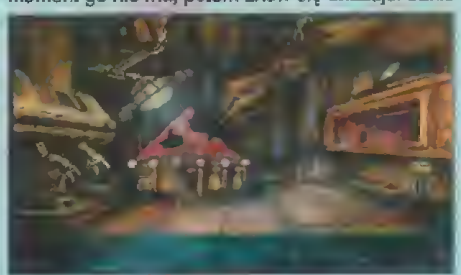
Odtwarzający postać Texa Murphy'ego wiceszef ACCESS SOFTWARE, Chris Jones rusza na podbój tropikalnej dżungli. Odkryje tam ślady plemienia Majów oraz ich związki z przybyszami z kosmosu. W akcję wmiesza się rząd USA, pragnąc zakopać w grobie tę największą z ukrywanych przed opinią publiczną tajemnic. FBI poznało ją już w 1947 roku, gdy w sąsiedztwie wojskowej bazy Roswell rozbił się latający spodek. Od tego czasu spadła zasłona milczenia.

W grze obecny będzie oczywiście humor. Detektyw wszechczasów swój wolny czas będzie dzielić między dwie uwodzicielskie kobiety, jedna z nich całkiem sprawnie posługuje się batem i szpicrutą. W sprytny sposób nakręcone zostały sceny, w których Tex porusza się po dżungli: najpierw filmuje się baraszkującego wśród doniczek z roślinami Jonesa, z tyłu niebieskie tło, potem już na komputerze dodaje się do tego renderowane scenerie. Kilka innych scen robi równie duże wrażenie.

PLANETFALL

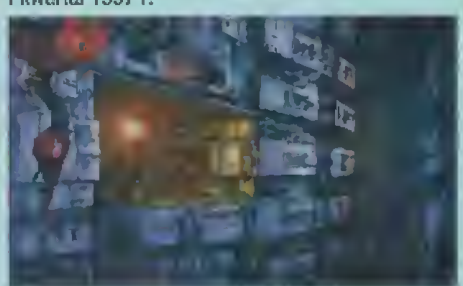
ACTIVISION

Z PLANETFALL jest jak z UFO: pojawia się, za moment go nie ma, potem znów się ukazuje. Jakiś



czas temu przedstawicielka ACTIVISION uporczywie twierdziła, że projekt ów został zawieszony, teraz jednak ponownie wypłynął na powierzchnię. Fabuła PLANETFALL oparta jest na starej tekstówce INFOCOMU, firmy znanej głównie z serii ZORK oraz HITCH-HIKER'S GUIDE TO THE GALAXY.

Jako porucznik Gwiezdnego Patrolu prowadzisz spokojne życie, aż do momentu, w którym biurokratyczna pomyłka spowoduje twój awans na stanowisko prezydenta. Zdarzy się potem, że jedna z planet Federacji zostanie zniszczona. Okaże się, że maczali w tym palce pragnący podbić całą galaktykę Obcy. Do pomocy będziesz miał robota Floyda (postać ze wspomnianej tekstówki). Grafika 3D, składające się z wielokątów postacie, duża dawka humoru, tego można się spodziewać. PLANETFALL, choć przez moment wydawało się, że już nigdy się nie ukaże, zapowiadany jest na I kwartał 1997 r.

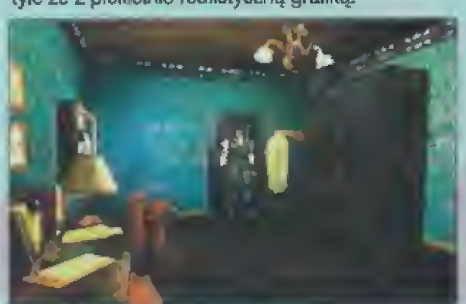


RESIDENT EVIL

CAPCOM

Dzieje się to w ustronnej wiosce: w pobliżu starego domu prowadzone są eksperymenty genetyczne. Z dnia na dzień wysyłane przez badaczy raporty stają coraz bardziej niejasne, pewnego dnia kontakt z obozem się urywa. Miejscowi zaczynają widywać dziwne, zwierzęcopodobne stwory kręcące się w pobliżu po zapadnięciu zmierzchu.

Na miejsce przybywają profesjonaliści z jednostki Special Tactics and Rescue Squad (STARS). Pierwsza szturmująca rezydencję grupa przepada bez śladu, ginąc w objęciach żywych trupów. Druga grupa rusza jej na odsiecz. Zadaniem gracza będzie prowadzenie dwójki komandosów, wszystko niemal dokładnie jak w ALONE IN THE DARK, tyle że z piekielnie realistyczną grafiką.



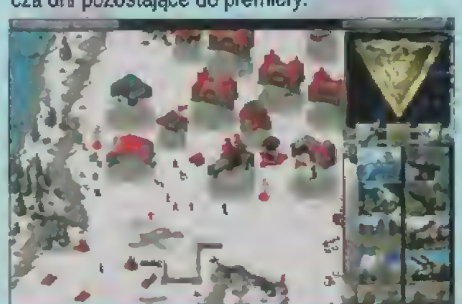
RED ALERT

WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN INTERACTIVE

Nadzorujący wszystkie produkcje spod znaku COMMAND & CONQUER Edward del Castillo od razu rozpoznał polską delegację na E3, witając ją z otwartymi ramionami. Weszło już do tradycji, iż na każdych targach to właśnie my najsolidniej okupujemy stanowisko C&C. Nowym produktem z serii będzie COMMAND & CONQUER: RED ALERT. Akcja fabularna rozpoczyna się w latach trzydziestych XX wieku, gdy niejaki Iosil Wisarionowicz Stalin nabiera apetytu na rządzenie światem. To właśnie on, a nie mający wówczas kłopoty we własnym kraju Hitler, posiada potęgę dostateczną, by rozpętać nową wojnę światową. Siły sowieckie wdzierają się na terytoria państw europejskich.

Program wydany zostanie w dwóch wersjach: pod DOS – działającej w rozdzielczości VGA oraz pod Windows'95 – w 640x480. Gracz staje po stronie Stalina albo Sił Sprzymierzonych, w każdym wariancie zmagając się w co najmniej 13 misjach. Oprócz obiecywanych usprawnionych algorytmów sztucznej inteligencji przeciwników, pojawi się możliwość regulowania poziomu trudności. Podobno na najwyższym z nich nawet autorzy gry mają poważne kłopoty z pokonaniem komputera.

Wreszcie, zobaczymy masę nowych jednostek: złodziei, lekarzy, szpiegów, psy, prostytutki (żart), bombowce, niszczyciele, łodzie podwodne. Z nowych instalacji i budynków warto wymienić: miny, druty kolczaste, jeżdżące radary. Nad wszystkimi jednostkami będziesz miał pełną kontrolę w powietrzu i na wodzie – jak pamiętamy w C&C atak bombowców odbywał się automatycznie. Łącznie pojawi się ponad 100 nowych jednostek, czyli aż trudno będzie się w tym wszystkim nie zagubić. W sieci będzie już mogło grać naraz sześciu graczy (hurra!), będzie można posyłać sobie znacznie dłuższe niż dotychczas wiadomości. Na swojej stronie www WESTWOOD w sekundach odlicza dni pozostające do premiery.



PHANTASMAGORIA 2: PUZZLE OF FLESH

SIERRA ON-LINE

PHANTASMAGORIA 2: PUZZLE OF FLESH nie jest makabryczna ani szokująca, to po prostu dzieło z gatunku Harlequin-horror. Opowieść jest taka: Curtis Craig po rocznym pobycie w psychiatryku stara się powrócić do normalnego życia. Zatrudnia się w firmie WynTech. Wkrótce potem gdy zaczynają go nawiedzać złowieszcze sny, Curtis popada w szaleństwo. W ostatnim przebłysku świadomości postanawia włamać się do siedziby WynTech, by tam odkryć przyczynę swoich mentalnych zaburzeń.

Pierwsza PHANTASMAGORIA sprzedała się w nakładzie 550.000 kopii. Teraz SIERRA zdecydowała się dokonać zasadniczej zmiany: w PHANTASMAGORIA 2 bohatera nie widać na ekranie. Gra składa się w całości ze scenek łączących sfilmowane sylwetki postaci z renderowanymi tłami. Program zawiera wbudowane podpowiedzi. Zatrudniono ponad 30 aktorów, większość z nich „gra" wytrzeszczając zalane keczupem oczy lub machając siekierą, którą wcześniej polano farbami wodnymi koloru czerwonego. Jest trochę rozbryzganych mózgów (mózg jest szary, a nie biały, panowie!), tętniące serca z plastiku, znajdzie się też coś dla koneserów: wiązanie, biczowanie, gwałt.

SIERRA wyraża się o grze zwięźle: „Realistyczna posoka, niemała dawka seksu" – dodajmy tylko, że obie te rzeczy na poziomie filmów klasy C. Jeśli przeciwnicy gier komputerowych będą chcieli znaleźć argument na swoją korzyść, mają go podanego przez SIERRĘ na tacy. Może do zapowiadanej na jesień premiery coś się jeszcze w programie zmieni, może poprzez zawartą możliwość zahastowania niektórych scen uda się uchronić dziesięciolatków – nie przed przemocą czy seksem, lecz głupotą autorów tej gry.

RETURN TO KRONDOR

7TH LEVEL

O RETURN TO KRONDOR bardzo skrótowo, gdyż sporo miejsca było mu poświęcone w relacji z ECTS. Produkt bezpośrednio konkuruje z BETRAYAL IN ANTARA, obie te gry są spadkobiercami BETRAYAL AT KRONDOR. Różnica polega na tym, że 7TH LEVEL zwerbował autora jego scenariusza Raymonda Feista, zaś SIERRA wciąż posiada prawa do BAK. Konkurencja będzie więc zacięta.

RETURN TO KRONDOR z pewnością nie cierpi pod względem koncepcyjnym, z grafiką również nie jest źle: renderowane wnętrza tawern, pałaców i chat, w których można się zatrzymać, oraz środowisko 3D, po którym porusza się drużyna. Wszystkim napotykanym postaciom (ponad 50) podłożono głosy, ścieżka dźwiękowa skomponowana została przez zawodowca.

REVERENCE

CYBERDREAMS

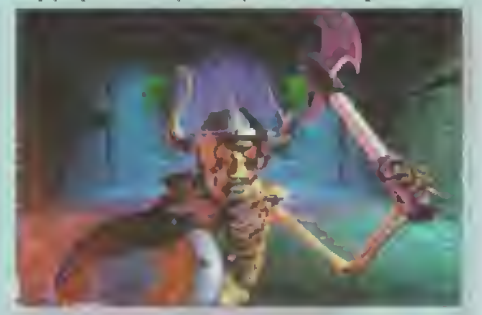
Widzowie MTV czy doskonałego VIVA 2 kojarzą na pewno przebój trzech Murzynek z TLC zatytułowany „Waterfalls". Piosenka ta otrzymała coroczną nagrodę MTV za najlepszy teledysk. Co to ma wspólnego z grami komputerowymi? Otóż firma TSi odpowiedzialna za wspomniany videoclip pracuje teraz nad nową grą REVERENCE.

Znamy tę starą jak świat kliszę fabularną – zagrożenie ludzkości, wybrany losowo przez dobrych bogów zawodnik, potwory cierpliwie czekające na rozwałkę. Tutaj przeciwnikami jest nie byle kto, bo sam egipski bóg śmierci Ozyrys, pająkopodobna bogini Kokyangwuti, trochę bogów ze Skandynawii, wszyscy wściekli i nieśmiertelni. Gracz będzie odmawiał do nich modlitwy z pomocą 20 rodzajów śmiercionośnej broni, rzucać też będzie czarami. Ta uduchowiona strzelanina pracuje oczywiście w rozdzielczości 640x480, na przejście czeka 20 rozległych poziomów. Tytuł oznacza po angielsku składanie czci. W tym przypadku ofiara będzie wyjątkowo krwawa.

RIVERS OF DAWN

VIRGIN INTERACTIVE

Pojawiła się zapowiedź interesującej gry RIVERS OF DAWN. Wiadomo, że celem rozgrywającej się w świecie fantasy przygody będzie odnalezienie fragmentów magicznego kryształu. Zręcznościowa akcja, dużo scenek przerywnikowych stanie się wyznacznikiem tej produkcji. Autorzy chwalą się zastosowaniem systemu konwersacji, gdzie spotykane postacie mogą zareagować na mnóstwo sposobów. VIRGIN wraz ze swoim odwiecznym konkurentem ELECTRONIC ARTS mieli na E3 stoiska o obwodach równych ponoć co do centymetra. Nie wiadomo, czy oznacza to zawieszenie broni, czy przymiarki do podkopywania sobie gruntu.

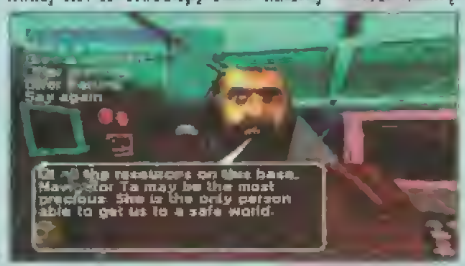


SENTIENT

PSYGNOSIS

Gorączka zżerająca ciało, nawiedzone wspomnienia utkwione gdzieś w zakamarkach umysłu. Fotografia. Koszmar. Morderstwo. Podróż w odmęty ciemności i objęcia bezlitosnego czasu...

Mieszanka RPG, strategii i symulacji – przynajmniej tak to określają sami autorzy – nosi nazwę



SENTIENT. Akcja rozgrywa się na pokładzie kosmicznej stacji orbitalnej, gdzie przebywa 60 ludzi. Popełnione zostały morderstwa i zmuszony będziesz przeprowadzić śledztwo. Każda z postaci chodzi własnymi ścieżkami, może ci dostarczyć zarówno pomocy, jak i skierować na złe tory. Ogrom terenu gry (ponad 200 korytarzy) oraz fakt, że każda z postaci wypowiada mnóstwo zależnych od twoich pytań kwestii, oznacza wysoki poziom trudności gry. Mamy nadzieję, iż finalnie produkt będzie interesujący, bo grafika wydaje się być z lekka przestarzała.

SHADOWS OVER RIVA

SIR-TECH/MINDSCAPE

SIR-TECH ogłosił, iż REALMS OF ARKANIA: SHADOWS OVER RIVA będzie po BLADE OF DESTINY i STAR TRAIL ostatnią częścią Trylogii Północnej (ktoś słyszał o tym wcześniej?), ale nie ostatnią z serii REALMS OF ARKANIA. Mówiąc wprost: dalej wypuszczać gier w tym stylu już nie chcą, ale muszą.

W SHADOWS OVER RIVA poruszasz się z możliwością obrotu o 360 stopni i przełączeniem na tryb izometryczny w momencie walki. Gotowych do wyzwolenia

miasta rycerzy można przenieść z poprzedniej części, w trakcie tułaczki napotka się 150 NPC plus zaledwie 8 ochotników, którzy zechcą przyłączyć się do drużyny.

STARCRAFT

BLIZZARD ENTERTAINMENT

BLIZZARD ENTERTAINMENT stał się firmą szanowaną na całym świecie. Wydaje niewiele, za to wyłącznie tytuły na najwyższym poziomie. Przed swym upadkiem w miłosne objęcia komercji podobną opinię posiadał niegdyś BULLFROG.

BLIZZARD pracuje nad STARCRAFT. Wojna trzech ras rozgrywa się w kosmosie. Zaczyna się od tego, że spokojne Pogranicze zostało najechane przez obcych najeźdźców i międzygalaktyczne imperia zaczynają się jednoczyć przeciwko obcym. Kampanie obejmą łącznie ponad 40 misji. Prowadzona w czasie rzeczywistym rozgrywka nasuwa na myśl WARCRAFT, walka toczy się jednak wyłącznie w przestrzeni kosmicznej.

SPACE BAR

ROCKET SCIENCE

Gra jest dziełem Steve'a Meretzky'ego, dawnego członka INFOCOMU, autora tekstówki HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY oraz późniejszych SPELLCASTING 101 oraz SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, wydanych już pod szyldem firmy LEGEND ENTERTAINMENT.

SPACE BAR to kolejna komediowa przygodówka przenosząca nas w świat bohomazów. Chcecie Obcych, którzy mieszkają w słoikach z konfiturami? – pyta Meretzky – są w niedalekim układzie słonecznym, zwanym Spragniona Macka. W grze czeka na rozwiązanie dokładnie 75 łamigłowek, z towarzyszącą renderowaną grafiką SVGA odzwierciedlającą zwariowany świat Obcych.

TIME COMMANDO

ADELINE SOFTWARE/ACTIVISION

Jeden z najlepszych autorów gier komputerowych na świecie, Frederick Raynal, ponownie uderza. Jego nowy projekt TIME COMMANDO to gra zręcznościowa, w której podróżuje się w dziewięciu epokach historycznych. Wszystko dzieje się wewnątrz komputera będącego w dyspozycji armii. To wirus spowodował zamieszanie, ty jako agent będziesz musiał go unieszkodliwić – czeka

ponad 60 przeciwników, szokującą informacją jest ponad 50 rodzajów broni. Na Dzikim Zachodzie do przeciwników strzelasz z winchestera, w średniowiecznej Japonii walczysz niczym zawodnik kendo. Mnóstwo lokacji, przemieszczająca się w trakcie walk kamera oraz ciekawe pomysły fabularne stanowią murowane plusy TIME COMMANDO.

VIPER

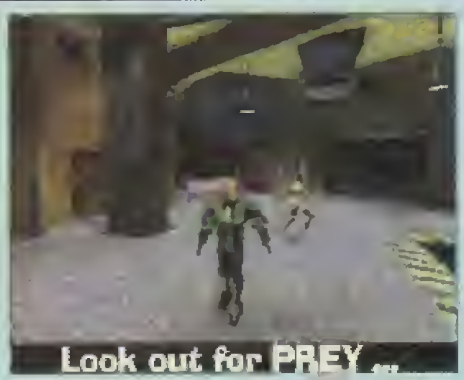
NEW WORLD COMPUTING

Jeśli w dzisiejszych czasach firma nie reklamowałaby swojego produktu używając frazesów w typie „incredible storyline", „state-of-the-art graphics", „stunning artificial intelligence", „real 3D" – to mogłoby się to wydać podejrzane. NEW WORLD COMPUTING chcąc uniknąć dociekliwych pytań o istotę gry, profilaktycznie zasypuje nas więc takimi tekstami. A chodzi przecież jedynie o skromną grę VIPER, strzelaninę podobną do TERMINAL VELOCITY. Autorzy by nas za to bardzo zganili, bo według nich VIPER to „futurystyczny symulator walki powietrznej".

TERMINUS

SCAVENGER

SCAVENGER na razie serwuje znacznie więcej nudnych słów, a mniej treści, bo tak bezpieczniej. Oto kolejna po INTO THE SHADOWS oraz SCORCHER ich zapowiadana propozycja – TERMINUS, czyli trójwymiarowa strzelanina z szybką grafiką, nic ponad to na razie nie można o niej powiedzieć. Na E3 po raz pierwszy ujawniono screeny z gry, wcześniej nie było ich w żadnych oficjalnych zapowiedziach.



TITANIC

CYBERFLIX/GTE INTERACTIVE

CYBERFLIX wydała niedawno DUST: TALE OF THE WIRED WEST, która to gra bardzo przypadła nam do gustu. Warto więc szybko odtworzyć całą historię tej młodej jeszcze i dość awangardowej firmy.

Położone w amerykańskim stanie Tennessee przedsiębiorstwo pod nazwą CYBERFLIX istnieje od 1993 roku. Zatrudnia obecnie 30 pracowników. Zadebiutowało Macintoshową wersją zręcznościówki LUNICUS, gry z akcją rozgrywającą się na Ziemi i Księżycu. W 1994 roku powstał JUMP RAVEN – kolejna futurystyczna zręcznościówka, tym razem osadzona w Nowym Jorku. Potem był oczywiście DUST, teraz zaś trwają prace nad kolejnymi tytułami. Będą nimi: SKULLCRACKER, RED JACKS REVENGE oraz mający ukazać się najwcześniej ze wszystkich TITANIC.

HMS Titanic poszedł na dno w kwietniu 1912, zabierając ze sobą 1500 pasażerów. Gracz jako brytyjski agent przewożący informacje mogące uratować świat przed wojną światową przebywa na pokładzie statku. W noc katastrofy rozpoczyna wyścig z czasem – wydostać się z trumny Titanica. Wystąpi ponad 20 postaci, wszystkie wydarzenia w czasie rzeczywistym, wnętrza statku odtworzono na podstawie autentycznych zdjęć.

Z

BITMAP BROTHERS/VIRGIN INTERACTIVE

Po raz kolejny jesteśmy świadkami dziwacznego procesu produkcyjnego. Gra od ponad roku jest już gotowa, lecz wciąż pojawiają się nowe usprawiedliwienia, dlaczego nie ma jej jeszcze w sklepach. Tu coś trzeba usprawnić, warto przeczekać aż COMMAND & CONQUER i WARCRAFT zejdą z rynku – i tak się to ciągnie. WESTWOOD ponoć podkupił głównego programistę Z, co w znaczący sposób opóźniło jego premierę.

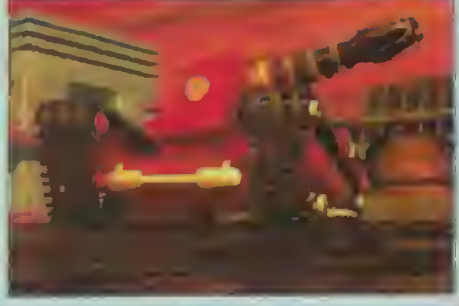
Z to zręcznościowa strategia w czasie rzeczywistym, bardzo dynamiczna, gdzie odłamki rozbijanych pojazdów wylatują wysoko w górę. Zmagania mają miejsce na skutych lodem terenach, wśród jezior lawy czy na pustyniach. Każda z planet, na których toczy się walka, podzielona jest na kilka stref i terytoriów neutralnych z niebieskimi i czerwonymi fortami. Nie ma jak w COMMAND & CONQUER zdefiniowanego celu misji – trzeba po prostu zgnieść przeciwnika. Jako generał Zod obejmujesz dowództwo nad bazą i armią robotów oraz pojazdów bojowych. W tej strategii elementy zręcznościowe (można nawet niszczyć góry) przeważają nad taktycznymi. Jeśli znów się coś nie wydarzy, wkrótce ujrzymy grę, która przypadnie od gustu licznym zwolennikom C&C i WARCRAFT.

XCOM 3: THE APOCALYPSE

MICROPROSE

Mówi się o wielkich kłopotach finansowych MICROPROSE, o tym że poza CIVILIZATION 2 w ciągu ostatniego roku nie odniosła żadnego innego sukcesu. Tymczasem stratedzy niecierpliwie oczekują na kontynuację swojego ulubionego przeboju. XCOM 3: THE APOCALYPSE nadchodzi!

Teatrem akcji jest oblężone przez Ufoków miasto. Walka odbywać się będzie w czasie rzeczywistym, dojdą sekcje, w których prowadzi się nie komandosów, lecz wehikuły bojowe. Wystąpi ciekawa interakcja pomiędzy różnymi grupami społecznymi – gangi będą w stanie ci pomóc tylko wtedy, jeśli odpowiednio poprowadzisz z nimi pertraktacje. MICROPROSE zapowiada arcyciekawą rzecz dla sprawnych sieciowo. Mianowicie, program w opcji Multiplayer będzie pracował z indywidualną szybkością u każdego użytkownika, co ma uniemożliwić globalne zwalnianie gry, jeśli na przykład jeden z komputerów w sieci ma tylko procesor 486.



secret service CD 37

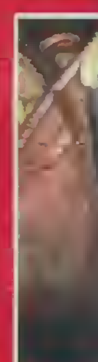
Zyczymy wspaniałych wakacji!!!

Pandora Directive, czyli Under a Killing Moon

SECRET SERVICE CD w pytaniach i odpowiedziach

Dostałem CD 36 i jest świetny, ...

Settlers 2



sprzedaż secret service CD prowadzą sklepy

Białystok
AMIKOM, ul. Piłsudskiego 36

Bielsko Biała
HDD Komputer, ul. Głęboka 2

Bydgoszcz
CHIP PARADISE, ul. Śniadeckich 28
ATAPOL, ul. Sienkiewicza 1

Bytom
BESTCOM, ul. Kolejowa 8

Dąbrowa Górnicza
GIALLO, ul. 3-go Maja 4

Gdańsk
AMI-COMM, ul. Kartuska 245
ARTICA, ul. Matejki 6

Gdynia
OK, ul. Starowiejska 45

Kalisz
ULISSES, ul. Fabryczna 1

Katowice
BASTA, ul. Drozdów 13b

Kielce
ASCOM, ul. Mała 6

Koszalin
JATRA, ul. Zwycięstwa 104a

Kraków
USER, ul. Rzemieślnicza 31
GIGA, ul. Wiślisko 10
WAREZ, ul. Karmelicka 32a

Lębork
OK, ul. Czołgistów 5

Lublin
XYZ, ul. Okopowa 6
DELTA, ul. Staszica 1

Łódź
A.K.G., ul. Zamenhofa 1/3
ELEKTRONIKA, ul. Piotrkowska 39 i 199

Olsztyn
MIKRO-FAN, Pl. Wolności 2/3

Piotrków Trybunalski
OMEGA, Pl. Kościuszki 8

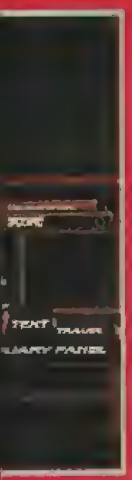
Poznań
ARK, ul. Gromadzka 14; ul. Głogowska 98
BETA, ul. Pułaskiego 24/2
BI&K COMPUTER, ul. Wierzbięcie 37
DEMAX-COMPUTER'S, ul. Św. Marcin 29
KME COMPUTER, ul. Poznańska 68

Sosnowiec
TRISTAR, ul. Modrzejowska 12

Szczecin
BILANG, Pl. Rodła 8

Świdnik
ENTER, ul. Wyszyńskiego 14

Wrocław
STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Kleczki 4/1
OKW ELEKTRONIKA, ul. Św. Mikołaja 58/57



...ustawkami. Jest tylko jeden problem – wszystko to wymaga miejsca, a kompakt ma tylko 650 MB. Jeżeli poświęcimy więcej przestrzeni CD na część redakcyjną, to mniej zostanie na dema. A jesteśmy przekonani, że oprócz czytania i oglądania chcielibyście także pograć. Czekajmy zatem na upowszechnienie się standardu DVD (17 GB na kompakcie) – wtedy dopiero zaszaleję...my!!!

■ ■ ■

Macie tyle dem nowości i rzeczy starszych, ale czy nie można by włożyć ich więcej? Wolałbym 30 krociutkich dem różnych gier, nawet sprzed czterech lat, bo nie wszystkie miałem okazję pograć w przeszłości, czy są już teraz nie do zdobycia

Mamy w tym względzie nieograniczone możliwości, ograniczyć nas tylko pojemność kompaktu. Jeśli rzeczywiście więcej osób wypowie się za tym, by na SS CD pojawiały się dema najlepszych, dokonamy najlepszych gier nawet sprzed kilku lat – jesteśmy do dyspozycji. Dajcie tylko znać.

■ ■ ■

W moim mieście jest sklep z grami, ale nie ma w nim SS CD. Co zrobić?

Po prostu udaj się do sklepu i powiedz sprzedawcy, żeby skontaktował się z nami. My przekażemy go do odpowiedniego regionalnego ośrodka dystrybucji albo obsłużymy bezpośrednio. Jeszcze nie wszystkie sklepy są zaopatrywane w SS CD przeczcie w tym nam i przede wszystkim sobie.

■ ■ ■

Czy można zaprenumerować SS CD na rok?

W przyszłości prawdopodobnie rozszerzymy okres, na który można zawierać prenumeratę. Na razie jest to możliwe w okresach półrocznych – patrz str. 95

Zielona Góra
VADIM, ul. Kupiecka 28
CNT ELEKTRONIK, ul. Kupiecka 13

Zabrze
IPS ZABRZE, ul. Wolności 282

Wejherowo
OK, ul. Sobieskiego 255

Włocławek
NATALIASOFT, ul. Wiosa 4

Warszawa
AVAX, Stanów Zjednoczonych 65 paw. A2
CLOCK-2 JUPITER, Towarowa róg Pańskiej
COMAT ul. Krucza 50 (DT SMYK)
COMAT, Dworzec Centralny paw. 12
CD PROJEKT ul. Indyjska 25a
CMR DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2
DMG, ul. Grzybowska 39
MIRAGE, ul. Gen. Abrahama 4
OKW ELEKTRONIKA, ul. Mokotowska 51/53
OKW ELEKTRONIKA, ul. Targowa 61
U SZCZEPCIA, ul. Żelazna 69a

co dobrego na talerzu

RZUT OKIEM

Athanor
Bedlam
Betrayal At Antara
BirthRight
C&C 2: Red Alert
Circle Of Blood
City Of The Lost Children
Crusader 2: No Regrets
The Darkening
Diablo
Discworld 2
Ecstatica 2
Elkmoon Murder
Flying Corps
Formula 1
Grid Runner
Incredible Shrinking Man
Interstate'76
Lands Of Lore 2
Larry 7
Lemmings 2D
MechWarrior 2: Mercenaries
Nanotek Warriors
Noir
Phantasmagoria 2
Planetfall
Q.A.D.
Reverence
Return Fire
Realms Of Arkania 3
RoadRash
Terminator: Skynet
Spot Goes To Hollywood
Star General
Strike
Time Commando
Toonstruck
Ultima On-Line
Unreal
Wizardry Gold
Wizardry Nemesis
X-COM 3: Apocalypse

PLAYABLE DEMO

Abuse 2.0
Battleground Ardennes
Dark Seed 2
Flight Commander 2
Football Pro '96
Jagged Alliance: Deadly Games
Noir
Pandora Directive
Return Of Arcade
Settlers 2
Speed Haste
TKO Boxing
Wizardry Nemesis
X-Quest 2
Zork Nemesis

OPISY-SOLUTIONS

Gateway 2
Ishar 2
Ishar 3
King's Quest 5
Little Big Adventure
Maniac Mansion 2
Mission Critical
Zak Mc'Kracken

CHEATY

Betrayal At Krondor
Descent
Doom 2
Eight Ball Deluxe
Elder's Scroll: Arena
Entombed
Epic Pinball
Escape From Singe's Castle
Eye Of The Beholder 3
Jagged Alliance
Jim Power
Jungle Strike
Lion King
Little Big Adventure
Magic Carpet 2
Master Of Orion
Mortal Kombat 3

PATCHE

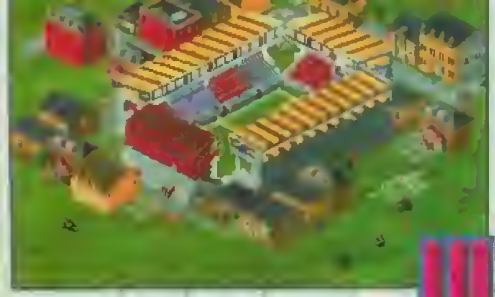
5th Fleet
Advanced Civilization
America Invades
Ascendancy
Championship Manager 2
Civilization 2
Conq. Of The New World
Crusader
Duke Nukem 3D
Entombed
Flight Commander 2
Great Naval Battles 4
Heretic
Hexen
Indiana Jones 4
Indy's Desktop Adventures
Kingmaker
Knights Of Xentar
Machiavelli The Prince
Mechwarrior 2
Pro Pinball: The Web
Ripper
SU-27 Flanker
Space Bucks
Stalingrad
StoneKeep
Trophy Bass
Ultima 2
Warlords 2
Zephyr

SHAREWARE

Champions of Zululu
Desert Storm
Graphic Workshop for DOS
MVP Bridge
Neodraw
Quickview V1.02
RAR V2.00
Realms Of Chaos
Wowspill

OD REDAKCJI

Relacja z E3
Kombat Korner
Podwójny Manga Room
Trzy hity na Saturna
QUAKE vs BLOOD



ULTIMATE SOCCER MANAGER

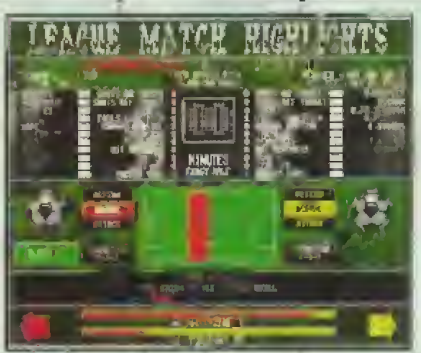
Firma IMPRESSION zawsze słynęła z gier solidnych i gruntownie przemyślanych, więc teraz pracuje na chwałę SIERRA ON-LINE. Zanim jednak doszło do wchłonięcia, IMPRESSIONS dorobiło się bardzo wielu gier wydanych samodzielnie i odnoszących niemałe sukcesy. Jedną z nich był ULTIMATE SOCCER MANAGER, który zdążył zdobyć uznanie sympatyków managerów piłkarskich.

Obsługa gry jest bardzo wygodna, a menu tak przejrzyste, że aż chciałoby się spotykać podobne rozwiązania we wszystkich managerach. Sterowanie odbywa się za pośrednictwem myszy i systemu ikon. Wyboru dokonuje się przez kliknięcie lewym przyciskiem na głównej planszy w jedną z wielu budowli symbolizujących poszczególne działalności lub kliknięcie prawym przyciskiem myszy w celu wywołania ikon o identycznym co budowle znaczeniu. Poruszanie się w tak przyjaznym środowisku nie pozwala oderwać się od gry, tym bardziej, że twoim zadaniem jest doprowadzenie jednej z angielskich (lub innej europejskiej gdy posiadasz data dysk) drużyn na sam szczyt sławy. Twoje zadanie nie polega na czystej robocie trenerskiej, lecz na sprawnym zarządzaniu klubem. Musisz więc troszczyć się o kondycję finansową drużyny, pozyskiwanie zawodników itp.

Zdobywanie funduszy nie odbywa się tylko przez prozaiczne wpływy z reklam, sprzedanych biletów, transferów i pożyczek z banku. Poszerzono je o korzyści z prowadzenia przystadionowych punktów gastronomicznych, sieci sklepów, sprzedaży pamiątek klubowych. Wydatki ponoszone na utrzymanie całej infrastruktury zwiększają się przez konieczność rozbudowy stadionu – dokupowanie krzesełek, tablic świetlnych itp. Managerska harówka zawiera również proste prace biurowe przy użyciu faksu, telefonu, telewizora i prasy, dzięki którym kontaktujesz się ze światem zewnętrznym.

Jak widać, obowiązki trenerskie to tylko część zarządzania klubem, co według mnie jest głównym atutem programu. Okrojenie możliwości szkoleniowych wychodzi tylko na zdrowie – trenerowi pozostawiono możliwość ustalenia kto ma trenować drużynę i okresową weryfikację wyników, połączoną z ustalaniem składu i taktyk meczowych. Bawienie się w indywidualne szkolenie potrafi przecież zanudzić na śmierć.

Graficzna strona gry jest bardzo bogata jak na manager, szczególnie wyróżnia się ilustracja meczu z wplecionymi animowanymi sekwencjami. Grze przez cały czas towarzyszy przyjemna muzyka.



TOP OF THE LEAGUE

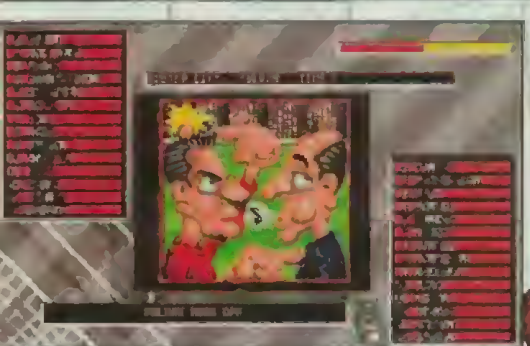
Czołówka ligi managerów piłkarskich z założenia trzyma się wyznaczonych stereotypów, rozwijając przy okazji pewne elementy. Wynika to z chęci uatrakcyjnienia swego produktu i mimo wszystko rozwoju skostniałego gatunku. TOP OF THE LEAGUE odbiega od kanonów w sposób dosyć znaczny, ale z efektem dosyć miernym.

Zabawę standardowo rozpoczynasz od wyboru jednej z drużyn trzeciej ligi angielskiej w celu awansu do Premier League, zdobycia mistrzostwa Anglii i licznych pucharów charakterystycznych dla tego kraju. Przy pierwszym kontakcie z grą rzuca się w oczy konieczność obsługi gry joyem zamiast myszki! Czasy C-64! Następnie doskwierają niezmiernie malutkie fonty, którymi wyświetlany jest tekst. To ewidentna niedoróbka, której można było uniknąć.

Twoim poczynaniom cały czas towarzyszy ocena władz klubu wraz z podpowiedziami, jakie elementy powinieneś poprawić w drużynie. Jest to niezmiernie istotny element wynikający z położenia dużego nacisku na mnóstwo tabel ze statystykami. Charakteryzują one każdego zawodnika oraz drużynę pod kilkoma kątami. Dlatego twa praca jako managera będzie się opierać na indywidualnym podejściu do piłkarza, zarówno w kwestii finasowej jak i treningowej.

Robota poszerza się więc o trenowanie i szkolenie rezerw. Jest to rozwiązanie genialne, ponieważ drużyna musi się cały czas zmieniać na lepsze, żeby dać sobie radę w wyższej lidze. Załóżmy, że wypatrzysz w okolicach kilku obiecujących młokosów. Co masz zrobić? Nie puścisz ich od razu na szerokie wody, tylko oszlifujesz w rezerwach, a za kilka sezonów zdobędziesz z nimi wszystkie laury! Problem poszerzania składu zamyka ciekawie zaprojektowana opcja transferowa. Praktycznie bez problemu możesz składać propozycję wypożyczenia lub zakupienia zawodnika do dowolnego klubu, łącznie z zagranicznymi. Wszystkiego oczywiście dokonujesz za forsę. Ilość gotówki na koncie jest wykładnikiem osiąganych wyników w odniesieniu oczywiście do pożyczek zaciągniętych w banku.

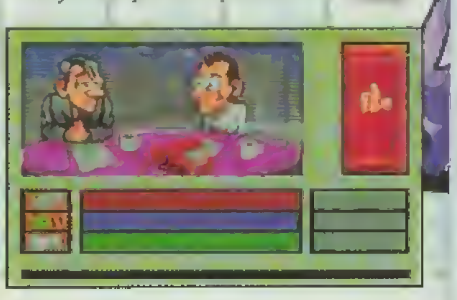
Na koniec pozostawiam kwestię rozgrywania meczy. Przed gwizdkiem wybierasz skład, sposób przedmeczowej odprawy (!) i oczywiście taktykę. Ustawienia dokonujesz przy pomocy podświetlenia belek opisujących jak grać i mówić.

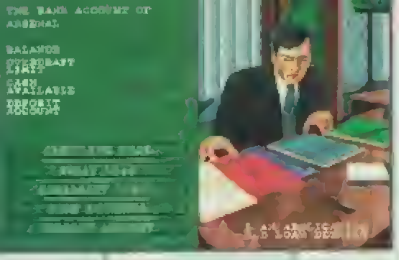


CLUB & COUNTRY

Managerów jak mrówków, powiedział mój bezzębny dziadek, gdy na warsztat wziąłem dwudyskową produkcję kolesi z BOMS LTD. Debiut Bomsiaków odbył się w średnio sprzyjających okolicznościach, gdyż na rynku pojawiło się w tym okresie pięć anglojęzycznych managerów piłkarskich na Amigę. Szansę przeżycia miały tylko najlepsze o czym za moment was przekonam.

W CLUB & COUNTRY możesz grać sam lub z kumplem jedną z drużyn trzeciej ligi angielskiej. Twoim celem jest awans do pierwszej ligi, wywalczenie Mistrzostwa Anglii lub jak najdłuższe utrzymanie się na stanowisku szefa





Przyznam się, że z wielu zachodnich managerów jakie miałem przyjemność ostatnio testować, właśnie ten zrobił na mnie największe wrażenie. Urzekło mnie w nim wyważenie pierwiastka czysto piłkarskiego ze zwykłą codzienną harówą nad utrzymaniem klubu.

Wicik

Impresions'95
AMIGA 500/1200 — 3 dyskietki
2 MB HDD
Grafika: jeden z najlepszych [illegible] na Amidze

85

Sogen'96
AMIGA 500/1200 — 3 dyskietki
Grafika: Ryzyk, wna próba odejścia od kanonu, chyba nieudana

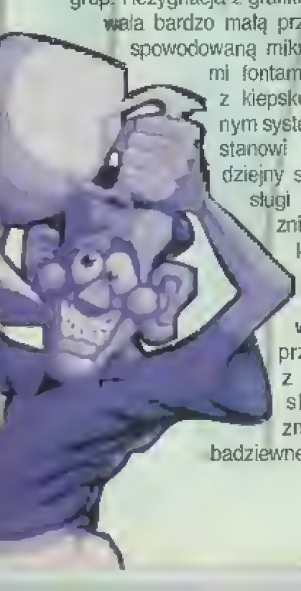
85

Osobiście poczułem tu pewien niedosyt i dużą przypadkowość, ponieważ sposobu gry zespołu nie da się zdefiniować przy pomocy kilku ogólnikowych wyrażeń.

Szata graficzna TOP OF THE LEAGUE należy do przeciętnych, bo nie widzisz co się dzieje na boisku. W sumie to manager, więc można to pominąć. Dźwięk również bez rewelacji. Wielbiciel statystyk, długookresowej polityki prowadzenia klubu i szczegółowości wykonywanych operacji powinien być z tej pozycji zadowolony, chociaż jestem pewien, że ilu graczy tyle różnych ocen!

Wicik

klubu. Wszystko odbywa się w dowcipnej i kolorowej oprawie graficznej z systemem ikon rozwijanym do podgrup. Rezygnacja z grafiki spowodowała bardzo małą przejrzystość spowodowaną mikroskopijnymi fontami. Łącznie z kiepsko rozwijalnym systemem ikon stanowi to beznadziejny system obsługi gry, który zniechęca po krótkim czasie. Średnia więc jest przyjemność z gry, którą skutecznie zmniejszają badziewne statystyki meczowe, pomeczowe, drużynowe itp.



Na plus zasługuje za to sposób edycji taktyki dla drużyny i poszczególnych graczy. Możesz bardzo szczegółowo ustawić każdego zawodnika na boisku, wyznaczyć mu specyficzne zadania i nakazać indywidualny sposób gry! Niestety, znów kładzie wszystko na łopatki beznadziejnie zrealizowany mecz, który składa się z jednego obrazka z tekstem opisującego wydarzenia na murawie. C&C nie ma praktycznie dźwięku, ma znikomą ilość grafiki – słowem jest cienki jak mazowszanka bez gazu!

Wicik

Boms Ltd.'95
AMIGA [illegible] — 2 dyskietki
Grafika: [illegible] kijek [illegible] z [illegible]

40

L.K. Avalon'94
AMIGA 500/1200 — 3 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor
L.K. Avalon (Amiga) — 19 zł
Za: dużo fajnego strzelania
Przeciw: kiepsko z grafiką

85

ALIEN TARGET

Nad ludzkością zawisła groźba zagłady ze strony epidemii morderczych monstrów i cybernetycznych zabójców. Biedna ludzkość... Jako jedyny śmiałek i wybawca stajesz do walki przeciwko złu. Co za bohater...! Zostajesz obdarzony błogosławieństwem szefa, szybkostrzelnym karabinem i garścią granatów. Cóż za arsenał!

Czy taki zasób broni wystarczy, dowiesz się już niebawem, bo właśnie zostałeś przeniesiony w czasie do wykonania pierwszej misji, która odbywa się w antycznej scenerii. Kolejna to XIX wiek, dalej jest jest już tylko wielka niewiadoma. Co to za... gra?

Jedno jest pewne – wszystko co znajduje się na ekranie, widziane jest tak jakby z twoich oczu. Jest też sterowany myszą celownicze, którym dokonujesz eksterminacji wroga – dokładnie jak w OPERATION WOLF. Ekran nie przesuwa się jednak samoczynnie, bowiem musisz o własnych siłach podążać tam, gdzie przed chwilą pojawili się wrogowie.

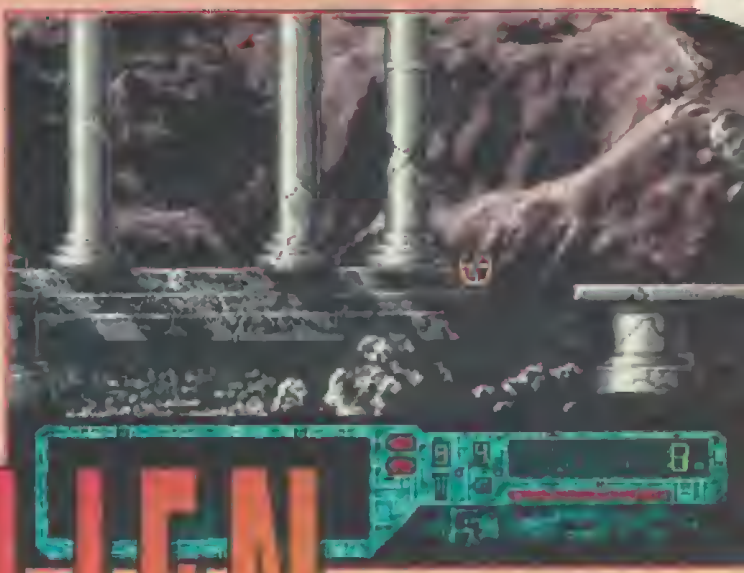
W tej grze liczy się przede wszystkim czas, dlatego nieodzowną pomocą służy skaner – miniaturka danej planszy z zaznaczeniem rozmieszczenia wrogich obiektów. Jest to szczególnie przydatne, gdyż plansze są naprawdę rozległe. Miernikiem pozostałego czasu oraz energii jest zmniejszający się czerwony pasek. Gdy zniknie on zupełnie – giniesz. Jedyną na to radą jest celne sianie z giwery i szybka orientacja w terenie. Po przejściu każdego poziomu otrzymujesz możliwość podreperowania zdobyczy punktowych na planszach bonusowych, gdzie nie giniesz, a dużo strzelasz.

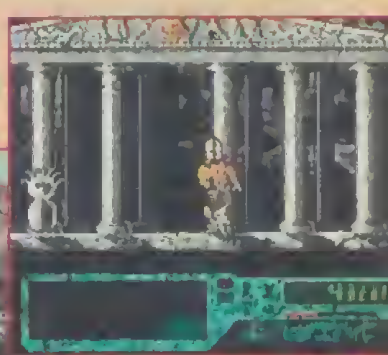
Czycha na ciebie wiele niespodzianek w postaci nietykalnych tubylców, których powinieneś bronić oraz hord wrogich mutantów. W takich okolicznościach przy wyborze jednego poziomu trudności, chociaż zupełnie dla zmyłki na początku są do wyboru dwa, odbywa się twa sielska wędrówka, po której jedyną pamiątką są trupy i pogorzelisko. Wędrowanie owo ma w sobie sporą dawkę półtoraka (jednego z najlepszych gatunkowo miodów pitnych). Nie możesz się nudzić ani przez chwilę. Cały czas coś się dzieje. Uroki krajobrazowe pewnie nie będą cię zachwycać, bo są dosyć przeciętne, ale bestie, szczególnie gdy staniesz z nimi oko w oko, spodobają ci się od razu. Są duże, szkaradne, z grymasem złości wypisanym na pyskach i... w ogóle trzeba im łby porozwalać!!!

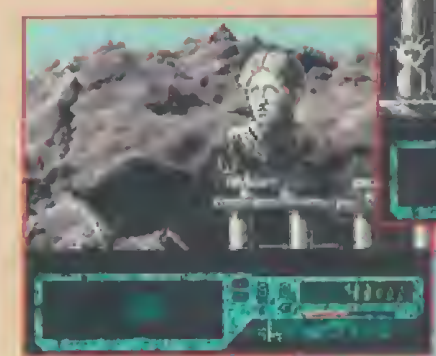
Dla uroczo wybuchających bestii świetnym uzupełnieniem są efekty graficzna pełniące rolę wypełniacza pomiędzy misjami i oczekiwaniem na jatkę. O dźwięku mogę za to powiedzieć tyle, że jest, czyli gra muzyka, są wybuchy i terkoczący karabin.

ALIEN TARGET byłby bardzo dobrą grą, gdyby miał lepszą grafikę, opcję kontynuacji lub łatwiejszy poziom trudności. Tak jest grą przeciętną w skali światowej, dobrą na rynku polskim i zupełnie do pogrania.

Wicik







Amiga klub shareware

Oprócz zwykłych (czytaj: drogich) gier, na rynku znajduje się cała masa pozycji shareware, których ceny są nieraz nawet i piętnastokrotnie niższe. Jest oczywiste, że różnica pomiędzy shareware a „dużymi" grami bywa czasami ogromna, ale z wielu dziesiątek tytułów można naprawdę wybrać coś interesującego.

Segment shareware na Amigę jest szczególnie wart uwagi, bowiem w przeciwieństwie do tego, jak mało pojawia się ostatnio tytułów (a jeszcze mniej dobrych tytułów), tutaj dzieje się naprawdę sporo. A wziąwszy jeszcze pod uwagę to, że gry te kosztują od 3 do 12 złotych, sprawa staje się jeszcze ciekawsza. Dominują oczywiście platformówki, zręcznościówki i gry logiczne, ale niekiedy po prostu wyśmienite! Nie chciałem tego powiedzieć, ale średni poziom produktów shareware jest wyższy niż średni poziom tzw. polskich gier, które pretendują do miana „dużych". A czasami to naprawdę wstyd.

W niniejszej rubryce będziemy opisywać najlepsze i najbardziej godne uwagi tytuły shareware, o możliwie najbardziej przekrojowej tematyce.

Wicik

Dystrybutor: PROLine, P.O.Box 36, 05-400 Otwock, tel. (022) 779-45-24

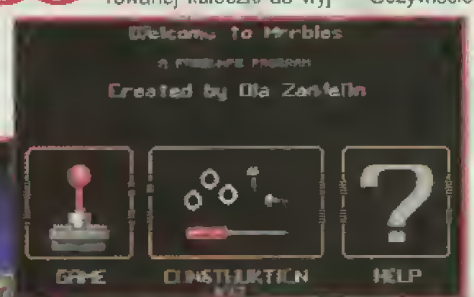
Geek Shot 1 i 2

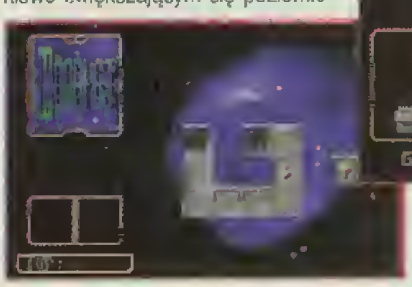
Gdy ujrzałem te gry i pograłem w nie przez kilkanaście minut, to zmiękłem!!! Tak szalonego pomysłu na realizację strzelaniny jeszcze nie widziałem! Wyobraź sobie, że twoim zadaniem jest rozstrzeliwanie przy pomocy celowniczka hord bezbronnych ludzików... Do wyboru masz grupki po 10, 20... 100 osób, zaś do dyspozycji karabin maszynowy, pepeszę, pistolet i uzi w jednym. W rozróżnieniu czym akurat siejesz do ofiar, pomoże ci wprawne ucho i czerwone plamy zmieszane z – powiedzmy – mięskiem! Macabra! W GEEK SHOT 1 ludziki są dosyć malutkie i ubogo zanimowane. W dwójce zaś, dzięki powiększeniu ruchomych celów i dodaniu im kilku klatek animacji, ekstaza dochodzi do zenitu! Po pierwsze możesz od razu serią zwalić kolesia z nóg, robiąc z niego krwistą miazgę, lub najpierw uszkodzić mu nogi, żeby pozostawić go żywym. Następnie przejechać go serią po całym ciele. Gdy tego będzie ci mało, to na deser wpakować mu kulkę w czachę, aby wiadomo co obryzgało okolicę. Ohyda!!! Nie grajcie w to (przy rodzicach)!!!

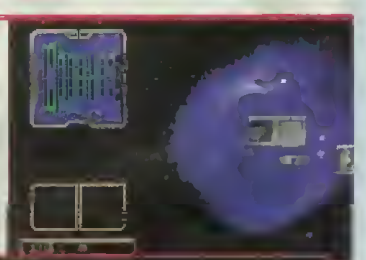
Gdybyś jeszcze nie nasycił swego morderczego szaleństwa, to proponuję ci zrzucić na wybraną ofiarę... krowę przy pomocy spacji!!! To prawda! Oczywiście zabawa odbywa się w akompaniamencie huku wystrzałów i okrzyków ukatrupianych delikwentów. Uprzedzam, że ta gra jest dla ludzi chorych umysłowo, nieprzystosowanych społecznie, z głębokim upośledzeniem psychicznym! Graj tylko na własne ryzyko!

Marbles

Kolejną propozycją na wszytkie Amigi jest jednodyskowa gierka logiczna o banalnej zasadzie i stopniowo zwiększającym się poziomie trudności. Twoje zadanie to przeprowadzenie sterowanej kuleczki do wyjścia poprzez klikanie na platformy, po których będzie się ona poruszać. Czasem, jako dopełnienie misji będziesz musiał jeszcze zebrać kilka kryształów. Oczywiście robotę będą ci utrudniać przeszkody umieszczone na platformach w postaci strzałek, czach i innych ciekawostek, a przede wszystkim znikanie paltformy, na której poprzednio byłeś. Grafika w Marbles jest przeciętna, muzyka i efekty w normie. Gra na pioziomie – w sam raz na shareware.



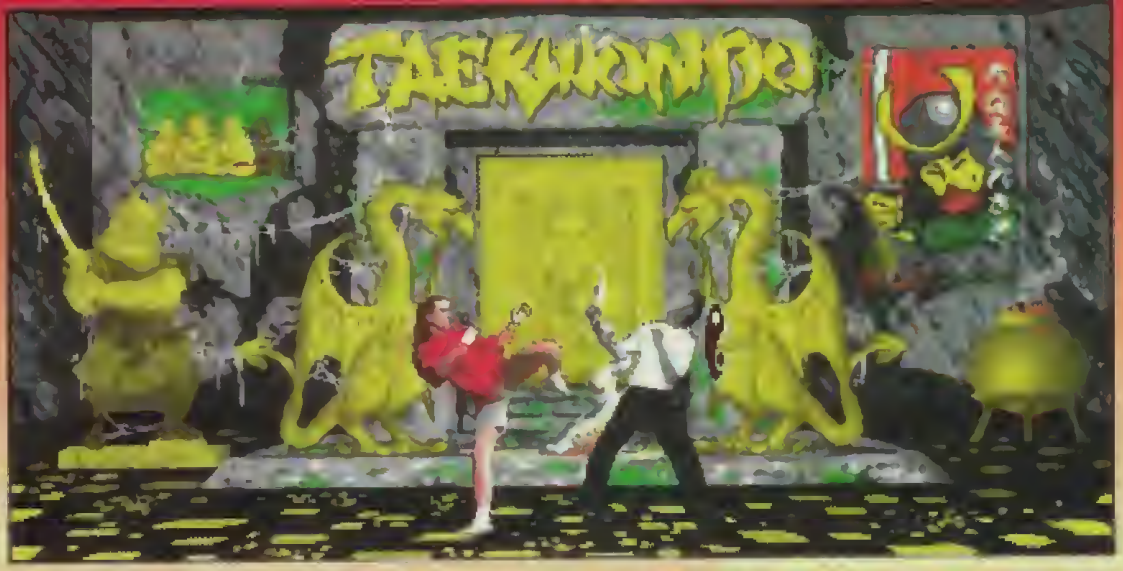




Tetrys

Dla smakoszy spokojnego ślęczenia przy komputerze, najlepszą pożywką są zwykle wszelkie odmiany TETRISA. Warunkiem jest ładna oprawa dźwiękowa i graficzna. W tym przypadku grupa zdolnych Francuzów stanęła na wysokości zadania, ponieważ na dwóch dyskietkach spreparowali oni całkiem fajnego tetrisiaka przeznaczonego na komputery z kośćmi AGA.

TETRYS przeznaczony jest dla jednego lub dwóch graczy i oferuje kilka odmian w postaci classic, junior i fantasy. Dwa pierwsze warianty są prawie dokładnym odwzorowaniem klasycznego TETRISA. Fantasy odbiega trochę od schematu rozwijając i wzbogacając zabawę o kilka ciekawych elementów. Najistotniejszym są plansze udekorowane w przeszkody i klocki o dziwacznych właściwościach np. rozwalanie w pionie całych kolumn, detonowanie okolicznych klocków czy blokowanie ich. W sumie gra jest dobra. Powinna się podobać każdemu, bo posiada regulowany poziom trudności i dużo ciekawej muzyki. Zresztą któż nie lubi „dopasowywać", gdy z góry powolnie spadają powyginane klocuszki?



W produkcji gry wzięli udział prawdziwi profesjonaliści Taekwondo, w tym mistrz Europy oraz reprezentanci i mistrzowie Polski. Ich ciosy i ruchy zostały zdigitalizowane podobną techniką do tej, jaką zastosowano przy MORTAL KOMBAT. W grze wyczuwa się dużą realistyczność akcji, głównie dzięki wieloklatkowej animacji zawodników i dobrze dobranych odgłosach. Gra zasłużyła nawet na rekomendację mistrza Gulasha!

Wicik

SUPER TAEKWONDO MASTER

Tae-stopa, kwon-ręka, do-rozwój duchowy! Czyli po polsku „ręka, noga, mózg na ścianie". Z tych trzech członów zbudowana jest nazwa jednej z najbardziej popularnych nowożytnych sztuk walki, wywodząca się ze starożytnych form obrony rodem z Półwyspu Koreańskiego. TAEKWONDO polega na różnorodnych formach uderzeń nogami i rękami, ze szczególnie efektownymi i nieprawdopodobnymi technikami nożnymi, wykonywanymi w powietrzu przy obrocie dookota własnej osi!

SUPER TAEKWONDO MASTER jest kontynuacją wydanej prawie rok temu polskiej bijatyki na Amigę. Różnice między pierwszą częścią a reedycją polegają na poprawieniu fragmentów kodu programu, zmianie oprawy graficznej oraz wprowadzeniu scrollowanych teł. W ten sposób powstała niemalże nowa gra oparta na wypracowanym, dobrym szkielecie.

Mirage'96
AMIGA 1200 2 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (Amiga) 37 zł
Lemoterz: pierwsza polska bijatyka z prawdziwego zdarzenia

Do dyspozycji masz trzy rodzaje pojedynków: 1 gracz – gdzie przyjdzie ci się zmierzyć ze wszystkimi zawodnikami sterowanymi przez komputer, 2 graczy – w którym możesz się łatać z kumplem oraz turniej – przeznaczony dla grupy od 3 do 6 graczy. W opcji turnieju walczysz systemem każdy z każdym, za zwycięstwo otrzymujesz punkty i energię.

Do usług masz w sumie sześć śmiertelnie groźnych i niebezpiecznych postaci, opisanych bardzo dokładnie w instrukcji. Każda z nich posługuje się specjalną techniką i zróżnicowanymi ciosami. W sumie mogą one wykonać po cztery ciosy wspólne i cztery charakterystyczne dla poszczególnego zabijaki. Zadawanie ciosów odbywa się przy pomocy bardzo wygodnego systemu polegającego na trzymaniu przycisku fire i wykonywaniu ruchów joyem.

ŁOWCA GŁÓW

Rzeszowska firma L.K.AVALON znana jest z wydawania bardzo wielu tytułów, głównie na Amigę. Praktycznie co miesiąc ukazuje się coś nowego. Mnogość tytułów pociąga za sobą jednak bardzo różną czasami jakość – trafiają się perełki, jak i zupełne miernoty.

Zanim jednak zacznę, proszę o zarezerwowanie sobie odrobiny cierpliwości na dobrnięcie do końca opisu.

W ŁOWCY GŁÓW, jak sama nazwa wskazuje, musisz zdobyć jak najwięcej głów. Szczegóły widać na screenach. Dokonujesz tego poprzez ukatrupienie jeszczura werraksańskiego i dostarczenia jego czerepu do wyjścia z poziomu, co jest warunkiem ukończenia danej misji. Poziomów w sumie jest kilkanaście i jak na prawdziwą platformówkę przystało, każdy jest inny, a konkretnie – różnią się scenerie wraz z uprzykrzającymi ci życie stworami.

Łowca, w którego postać masz przyjemność się wcielić, przypomina skrzyżowanie bohomaza z marsjańskim lumpem. Na nieszczęście gdzieś w gałęzie ewolucji tego stwora wplątał się nosorożec i najprawdziwszy panczur! Jeśli wiecie co to ma być za bestia, to jesteście lepsi ode mnie. Ja naprawdę nie mam zielonego pojęcia co to za maszkara. W dodatku ma ona dwie kończyny do chodzenia, brak jej rąk, a potrafi strzelać!

Zostawmy wygląd zewnętrzy Łowcy w spokoju i skupmy się na tym co on potrafi. Najlepiej mu wychodzi chodzenie. Poza tym umie jeszcze strzelać i skakać! Jestem pod wrażeniem! Daje się sterować

Nie ma nic gorszego jak obudzić się z pomysłem na zrobienie gry, a potem udać się z aparatem fotograficznym na wędrówkę po okolicy... Cóż specjalnego jest w stanie pokazać taka gra? Kogo niezwykłego można w niej spotkać, jakie intrygujące miejsca zobaczyć?

Było już kilka przygódowek opartych na digitalizowanych zdjęciach, jednak o ile jeszcze trzy lata temu stanowiło to powód do chwały, to obecnie jest niczym więcej jak ucieczką od pracy nad oprawą graficzną.

Mimo że zacząłem tak pesymistycznie, jestem zobowiązany zmienić teraz orientację, bowiem ALFABET ŚMIERCI zasługuje na ogromne wyróżnienie spośród wszystkich wydanych w ostatnim czasie w Polsce fotopstrykoklikotekścików. Jego atut to odpowiednio skomplikowana fabuła przy zachowaniu prostoty interfejsu sterowania i dobre dialogi, no a reszta

prezentuje się tak dobrze, jak tylko może. W takiej sytuacji wyśmienitym remedium byłoby udźwiękowienie, szkoda że nie ma czego pochwalić.

Gra ukazała się w dwóch wersjach – na Amigę 500/600 (ECS) oraz 1200 (AGA). Oczywiście wyraźnie widoczne są różnice w jakości pomiędzy tymi dwiema wersjami, bowiem pierwsza wyświetla grafikę w 32 kolorach, zaś druga w 256 kolorach. Uwzględnienie posiadaczy „pięćsetek" to miły gest ze strony firmy.

W grę wprowadza legenda. Okazało się, że w nocy otrzymałeś tajemniczy telefon od kumpla, który przerażonym głosem poinformował cię o grożącym mu niebezpieczeństwie. Postanawiasz mu pomóc. W biegu pakujesz się i wsiadasz do pociągu do Dębów. Po drodze zaczepia cię staruszek – wróżbita, dostajesz mocne uderzenie w tył głowy, zastrzyk dziwnej substancji... Czujesz lekkie oszołomienie. Masz teraz do rozwiązania tajemnicze morderstwo i serię dziwnych zdarzeń. Twoja przygoda cały czas spowita jest mrokiem tajemnicy oraz pełna niespodzianek.

Uważaj na siebie. Szczególnie, gdy rozmawiasz z nieznajomymi. Jedno głupie słowo, nieodpowiedni gest, a czeka cię śmierć... Aby twojemu życiu nie zagrażało niebezpieczeństwo, proponuję skorzystać z poniższego rozwiązania, które powstało na podstawie wersji ECS.

■ ■ ■

Wsiądź do pociągu i utnij sobie pogawędkę z Gerwazym Walczewskim. Po rozmowie skieruj się do miasteczka. Podejdź do planu miasta (w prawo). Widzisz tutaj naniesione czerwone krzyżyki. Są to lokacje. Kliknięcie na jednej z nich przenosi cię w wybrane miejsce. Na samym początku będziesz często z tego korzystał.

Udaj się do Marleny Żyhoniuk. Gdy przedstawisz się jako Wojtek Ziob, zostaniesz wpuszczony do domu i obdarowany parasolem prefekta. Idź do parafii Św. Wojciecha. Porozmawiaj z duszpasterzem Alfredem Żrebakiem, obejrzyj księgi wieczyste i udaj się z nim do szpitala. W samochodzie ze schowka wyciągnij sznur. Zagadaj ordynatora Macieja Zembowskiego, potem przy pomocy parasola zabij szaloną pielęgniarkę. Zmyj się z miejsca zbrodni, kierując się do chętnej Marleny, żeby znów wrócić do szpitala w celu pokonwersowania z Ternawskim. Natchniony udaj się na policję. Użyj na uchylonym oknie liny, pogadaj z ordynatorem, obejrzyj szafkę i weź akta.

Z cmentarza komunalnego weź stary klucz. W domu Janiny Stachury sterroryzuj nożem tłuściocha Stryczeńskiego, a dostaniesz potrzebny adres. Teraz pogadaj z kobietą w domostwie Urylewskich, dzięki czemu będziesz mógł iść na stację kolejową. Pogadaj też z uroczą córką pana Gerwazego – Marysią Walczewską. Daj jej zakoszone akta do wglądu, wrzuć do studni stary klucz i ponownie pogadaj z Marysią. Gołąbeczka da ci

joyem i z klawiatury. Istny cud! Wynika z tego, że wymieniłem wszystkie cechy prawdziwej platformówki. Sorry. Została jeszcze grafika i dźwięk.

Zacznę może od grafiki zadając pytanie. Pamiętacie czasy małego Atari i JET SET WILLY? Świetnie, bo ja też. Najgorsze jest jednak to, że dzięki takim gniotom nie mogę o nich zapomnieć, chociaż grało się wtedy, oj grało. Ale dlaczego ktoś w 1996 roku wydaje na Amigę takiego koszmarka!!?? Przecież to obraza dla posiadaczy tego komputera, a co najważniejsze wystawianie klienta do wiatru przez wciskanie mu kitu! Czy szefowie L.K. AVALON pragną, aby przylgnęła do nich etykieta „wydaję wszystko jak leci, nawet największe śmieci"?

Nawet dobra muzyka i znośne efekty dźwiękowe nie są w stanie poprawić wizerunku tej gry. Jedyne co naprawdę się udało, to płynny scrolling. Z tego co wyliczyłem, jest to jedyna prawdziwa informacja zawarta na okładce, która podobnie jak reszta jest jedną wielką pomyłką i nieporozumieniem. Gdy ją pierwszy raz zobaczyłem, to przewróciłem się ze śmiechu. A gdy mi przeszło, załamałem się. Na okładce wydrukowany było totalne kłamstwo, czyli atakujący jaszczur werraksański z wystającymi kłami!

Czasem się poważnie zastanawiam, czy opisywanie takich gier nie jest stratą miejsca. Z drugiej jednak strony myślę sobie, że mogę was ustrzec przed błędem. Trzeba sobie wyraźnie powiedzieć, że minęły już czasy radosnego upojenia, gdy każdy polski „produkt" przyjmowało się wybuchami radości i dumy. Drodzy Producenci, drodzy Klienci – nie wciskajcie i nie dajcie sobie wciskać kitu. Nie jest to żadne czepianie się ani przejaw tego, że redakcja się uwzięła. Bubel to bubel i tyle, a sto tysięcy starych złotych to nie jest suma, którą można lekką rączką wrzucić w błoto.

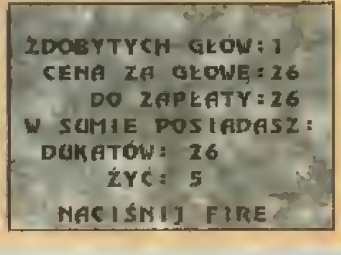
Wicik

L.K.Avalon'96

2 dyskietki
2 MB HDD

Autoryzowany dystrybutor
L.K. AVALON

Komentarz: tragedia!!! chyba jakieś nieporozumienie



Seven Stars'95

3 dyskietki
4 [illegible]

39 zł

Abecadło z pieca spadło: „A" się pogubiło, „B" się pomyliło, a „C" poroniło – or something...

TABLET ŚMIERCI

do wypicia dziwaczną miksturę, która przeniesie cię w inny wymiar.

Nieźle oszołomiony weź wiaderko, ze studni młotek, zaś z łączki (na lewo) pistolet. Od studni odbij na dół do kościółka, gdzie na ławce wygrzewa się jakiś lump. Zupełnie nieskrępowany powiększ ekwipunek o pędzel i kubeczek. Z drogi (lewo) podnieś gwóźdź, wróć przed kościół i w prawo do starego domu. Z podwórka podnieś stolik, użyj na nim gwoździa. Naprawiony stolik postaw obok jabłoni rosnącej przed domem i zerwij jabłko.

Na drodze gdzie znalazłeś gwóźdź poczęstuj jabłuszkiem tubylców, za co otrzymasz podręcznik. Teraz możesz iść jeszcze raz do kościółka. Napełnij kubeczek wodą święconą i skrop nią śpiącego na ławce lumpa. Obudzony menel ochoczo z tobą pogada i wymieni się na zielnik. Użyj zielnik sprzed starego domu zerwij Ślepika zjadliwego! Jak żyję nie spotkałem się jeszcze z taką ohydą!

Udaj się na skrzyżowanie dróg, przekrocz most aż dojdziesz na targ. Na miejscu zabierz koleżce stojącemu po prawej stronie zegarek i wręcz go przystojniakowi z lewej. Potem zmiel Ślepika zjadliwego na proszek w starym młynku. Z proszkiem udaj się do rzeźnika (jedna z budek targowych po lewej stronie). Porozmawiaj z nim. Nie uda ci się, więc spróbuj jeszcze raz. Powiedz, że masz do zabicia Tomka Antkowiaka, z którym umówiłeś się w oberży. W knajpie wsyp do kubka masarza zmielonego Ślepika, następnie porozmawiaj z delikwentem. Od oszołomionego wytwórcy wędlin i kaszanek otrzymasz mały klucz.

Porozmawiaj z koleżką, od którego dostałeś młynek, a zostaniesz poinformowany, gdzie mieszka jego kiełbasiana mość – masarz. Idź do niego (lewo), otwórz małym kluczykiem okno piwniczki. Wejdź do środka, podnieś nabój i załaduj nim spluwę. Pewniejszy siebie, naładowany zastrzykiem adrenaliny pójdź na most. Prześwidruj wzrokiem dziurę i umyj stary młynek w wodzie. Jeszcze pewniejszy siebie zastrzel bezbronną sarenkę skubiącą trawkę na polanie strzałem prosto w czachę, tak aby kula przeszyła serce (to tylko moje sadystyczne zapędy). Za ciepłego jeszcze zwierza otrzymasz... okulary.

Ze skrzyżowania dróg skręć w lewo w stronę leśnej drogi. Idź do domku wróżki Quefrete Xang (lewo) i daj jej młynek. Potem sprzątnij sznur strachowi na wróble. Przepasany przez ramię sznurem, zupełnie jak Indiana Jones, pójdź do domostwa masarza (na policję). Użyj sznura na oknie i jak przystało na Indy'ego wejdź do środka. Pogadaj z nieszczęśliwym Zembowskim o strachu na wróble, po czym z półki zabierz aparat fotograficzny.

Ze szpitala zakoś gazę i eter. Nasącz gazę eterem, zamroczy nim pielęgniarkę i zrób jej zdjęcie. Zdjęcie Xadanu zamień u ducha rzeki (dziura w moście) na bransoletkę. Z biżuterią w dłoni idź do stracha na wróble, następnie do piwniczki (prawo). Napełnij wiadro wodą i chluśnij zawartością bezpośrednio do piwnicy. Możesz teraz pstryknąć zdjęcie polu siłowemu. Za tak niezwykłe zjawisko fizyczne udokumentowane na zdjęciu, znajomy duch rzeki obdaruje cię szklaną kulą.

U wróżki szklaną kulę wymienisz na napój, który wypity przed piwniczką umożliwi ci wzięcie skafandra. Ten zaś z kolei potrafi naprawić tylko wróżka. Przez dziurę w moście możesz wreszcie skoczyć do rzeki!

Gdy z niej wyjdziesz, udaj się na skrzyżowanie dróg, żeby z kolei skręcić w prawo do lasu. W otoczeniu leśnego żywiołu porozmawiaj z Valence, następnie użyj mocy (wciśnięcie fire w joyu!!!???) i pozbieraj klocki. Muszę przyznać, że sposób użycia mocy jest bardzo kontrowersyjnym momentem. Przy graniu bez dokładnego opisu nie sposób domyślić się jak ją wyzwolić! Użyj jeszcze mocy na skrzyżowaniu dróg i moście w celu pozbierania reszty klocków. Wróć do Valence i poproś ją o kawałek układanki z wcięciem u dołu, dwoma wypustkami u góry oraz jedną z lewej. Następnie użyj sześć klocków, a otrzymasz kompletną układankę, której przeznaczeniem jest wbity w drzewie gwóźdź.

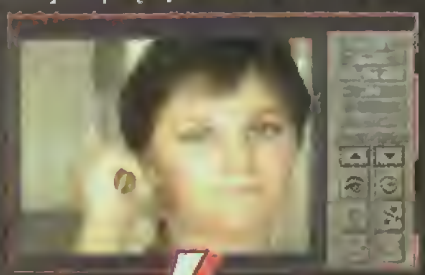
Skieruj się do piwniczki i wejdź do niej. Na miejscu użyj lodówki i weź starą księgę. Po krótkiej wymianie zdań dostaniesz od wróżki czar zamiany. Użyj go przed obliczem Valence. Biegusiem skieruj się na targ, potem do centrum (góra) i w prawo na parafię. Po rozmowie z księdzem otrzymasz duży klucz. Wróć do Valence w celu odzyskania dawnej postaci.

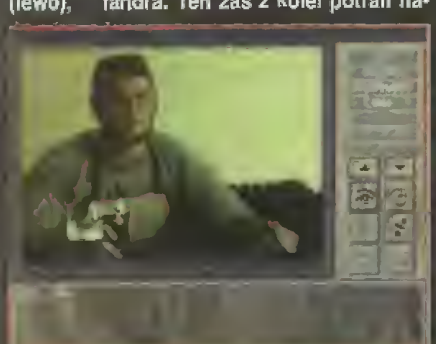
Z kluczem w kieszeni, odmieniony idź do kościółka. Otwórz drzwi. Przesuń książkę w drzwiach, weź kropidło i zamocz je w wodzie święconej. Wróć do Valence i zamień się w nią. Już jako kobieta dojdź do targu i skieruj się w stronę domu masarza, a trafisz do własnej chawiry. Ze środka zabierz wędkę i puszkę farby. Dawno cię nie było u Valence! Nadeszła najwyższa pora aby porzucić niewieścią powłokę i stać się znowu mężczyzną .

Ze studni obok domu Walczewskich wyciągnij wędką stary klucz. Wejdź z nim w kieszeni do domostwa Gerwazego. Na miejscu zamocz w farbie pędzel i pomaluj lusterko. Wykorzystaj tak spreparowane lusterko na grabarzu Barcerze, potem jeszcze kropidło i na sam koniec znów lusterko. Otrzymaną od ducha rzeki buteleczkę użyj na Marlenie, co automatycznie zakończy grę.

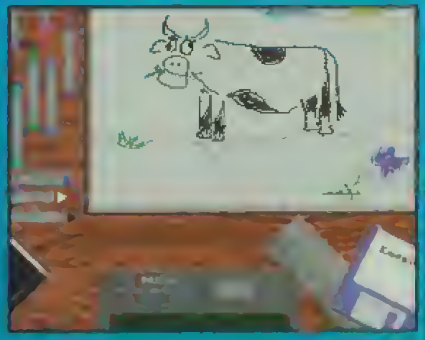
Mocna trójka.

Wicik





SUPER BULI



Programów edukacyjnych dla dzieci zawsze było na Amidze jak na lekarstwo. Lukę tę postanowiła wypełnić firma MARK-SOFT wydając program przeznaczony dla uczniów pierwszych trzech klas szkoły podstawowej.

SUPER BULI ma za zadanie pomóc w nauce matematyki. Nauka odbywa się przez przerabianie zestawów z ćwiczeniami i testami. Zestawy przygotowano w czterech poziomach trudności. Pytania zawierają wszystkie działania matematyczne, jakich uczy się w szkołach: dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie oraz proste nierówności. Wykonywanie ćwiczeń odbywa się w miłym towarzystwie, dzięki któremu łatwiej i przyjemniej jest szkrabom wykonywać działania takie jak: ile to jest dwie żyrafy i trzy słonie.

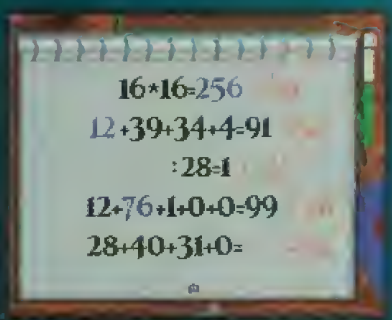
Testy przypominają zwykłe szkolne klasówki. Za dobre odpowiedzi otrzymuje się punkty, sumowane na końcu i przeliczane na ocenę. Jako stresujące utrudnienie dodano zegarek z upływającym czasem. Przy przechodzeniu na wyższy poziom trudności nauki zwiększa się zakres liczb, dodane zostają zadania tekstowe i tabelki do wypełnienia. W najwyższym czwartym etapie mamy nawet ćwiczenia z tabliczki mnożenia, dość trudne zadania tekstowe i oś liczbową! Program obsługiwany jest myszką i z klawiatury. Dostępne opcje wywołuje się z głównej planszy, która przedstawia biurko z porozrzucanymi pomocami naukowymi. Są tam zeszyty do ćwiczeń i testów, blok rysunkowy z kredkami do wykonywania własnych rysunków w czasie wolnym i odtwarzacz CD z pięcioma utworami.

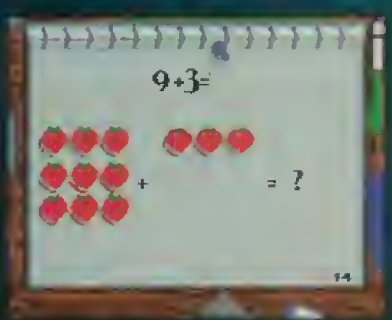
Wodzenie myszką po biurku jest dość niewygodne. Jak na mój gust blat jest po prostu za mały. Przypuszczam, że siedmiolatek będzie miał sporo problemów z prawidłowym wyborem interesującego go panelu, bo blat sprawia wrażenie jakby „uciekał". Wynika to z jego wielkości nieproporcjonalnej do zasięgu myszki. Gdy chcemy np. namalować słonika czerwoną kredką to musimy pojechać kursorem na samą górę ekranu. Małe dziecko może mieć z tym pewne problemy, bo przeszkadza uporczywy scrolling ekranu.

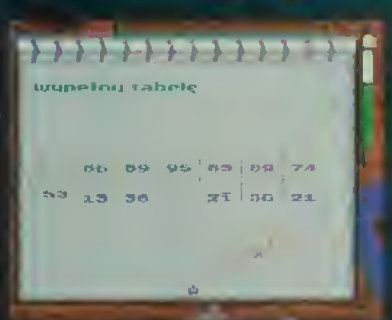
Jak na mój gust wszystko jest trochę za sztywne, za mało dziecinne, jakby zostało zrealizowane dla dorosłego człowieka. Program oprócz dobrej muzyki, śladowej ilości sampli i ładnej kolorystyki nie oferuje nic co mogłoby przykuć uwagę pierwszo- czy trzecioklasisty. Brak tu ruchu, dynamiki, jakiejkolwiek akcji. Wątpię, by potencjalny odbiorca po powrocie z budy usiadł jeszcze do podobnego zestawu ćwiczeń i zadań, jakimi karmiła go pani w szkole.

Odnoszę wrażenie, że nastąpiło rozminięcie się z przekazem „przez rozrywkę do wiedzy", które jest podstawą komputerowych programów edukacyjnych. Nie chcę być surowym katem wymierzającym razy, ale wydaje mi się, że ze słusznej idei powstał lekko za trudny i ciężkawy do zgryzienia orzech. Możliwość namalowania własnego kolorowego obrazka to zbyt mała nagroda za chwile poświęcone na naukę.

Wicik







Prawdziwych polskich gier strategicznych jeszcze na Amidze nie mieliśmy!!! Dopiero firma GOBI z Gdańska, której pierwszą poważną produkcją była gra POLE WALKI, wydała niedawno LEGION – czyli bardzo udaną, pierwszą próbę stworzenia strategii z elementami role-playing.

LEGION przeznaczony jest dla posiadaczy Amig z 2 MB CHIP RAM. Celem gry jest odnalezienie i pokonanie okrutnego władcy Chaosu. Ale nie tylko to przykuwa uwagę w trakcie gry, bowiem scenariusz został tak skonstruowany, że możesz skupić się na przygodowym aspekcie rozrywki. Za to odpowiedzialne są umiejętnie wplecione wątki charakterystyczne dla przygodówki i role-playing.

Zaczynasz od dowodzenia jednym legionem składającym się z pięciu postaci, losowo wybranych spośród dziewięciu ras: ludzi, elfów, magów, paladynów, trolli, amazonek, koboldów, ogrów, orków i wieśniaków. Każda z ras ma określone predyspozycje i zdolności do władania określonym typem broni, poza tym różnią się one od siebie odpornością na ciosy, szybkością, budową fizyczną, siłą, zdolnościami magicznymi i inteligencją. Na początku twoimi konkurentami do władania całą krainą są trzej kierowani przez komputer przeciwnicy, którym osobiście nadajesz imiona.

Po rozpoczęciu batalii pojawią się jeszcze Wojownicy Chaosu, kierowani przez Władcę Chaosu. Sługusami Pana Chaosu będą armie złożone ze szkieletorów. Są to najgroźniejsi przeciwnicy występujący w grze poza niektórymi bestiami. Nie bój się, bo dobrze uzbrojony i dowodzony legion potrafi rozmieść je w pył (dosłownie i w przenośni, gdyż zostają po nich tylko kości). W trakcie podróży po tajemniczej krainie, w której toczy się akcja, będziesz mógł zwiększyć liczebność swojej drużyny maksymalnie do dziesięciu osób. Wraz ze zdobywaniem nowych osiedli i miast wzrośnie twoja siła militarna do maksymalnie 20 legionów.

Tak wygląda problem rekrutacji i możliwości zbrojeniowych. Do tego dochodzą kwestie charakterystyczne dla produkcji z gatunku role-playing i przygodówki. Mam tu na myśli indywidualne podejście do legionistów. Musisz pamiętać o tym aby każdego uzbroić, nakarmić i wyleczyć w przypadku odniesienia ran. Kwestie przygodowe są najlepiej widoczne gdy podróżujesz po rozległej krainie, która generowana jest losowo przez komputer przed każdym rozpoczęciem gry! Po wejściu do miasta czy osady zobligowany jesteś do zasięgania języka u tubylców. Czasem ich rady zmuszają cię do opuszczenia mieściny i udania się w określone miejsce.

Kolejnym elementem gry jest walka. Na szybszych Amigach walkę charakteryzuje duża dynamika. Zaletą LEGIONU jest możliwość zmiany w czasie walki wydanych wcześniej rozkazów, co pozwala na skorygowanie błędnych decyzji i pozostawia pewną swobodę oraz możliwość ingerencji w wydarzenia. Również duża ilość czarów zarówno pozytywnych jak i negatywnych oraz wszelkiego rodzaju broni jest tu sporym atutem.

Do wad, a w zasadzie drobnych błędów zaliczyć

trzeba niemożność zwiększenia prędkości poruszania postaci, mimo że zwiększają się liczniki opisujące cechy fizyczne. W dalszej fazie, gdy dowodzimy sporą ilością legionów staje się to uciążliwe i bardzo czasochłonne w obsłudze. Z kolei w przypadku manipulacji różnymi parametrami, które definiują inne cechy fizyczne i psychiczne postaci, dochodzi do pewnych nieścisłości. Na przykład po zwiększeniu siły kosztem punktów doświadczenia nie

LEGION

można uzupełniać energii za pomocą liścia bobkowego lub mikstury uzdrawiającej, gdyż wtedy tracone są punkty siły jakie uzyskaliśmy kosztem punktów doświadczenia! Można za to bez problemu uzupełniać energię za pomocą czarów.

Poziom graficzny i dźwiękowy programu jest bombowy. Na uwagę zasługuje duża mapa krainy – wyszczególnione są na niej wszystkie miasta, wioski, czuje się ukształtowanie terenu, zalesienie i rozmieszczenie jednostek. Oddziały wroga w sposób ewidentny odróżniają się od twoich, co w dalszej fazie przy dużym zagęszczeniu okazuje się bardzo istotne. Poza tym program charakteryzuje się prostym interfejsem obsługi opartym na systemie ikon symbolizujących określoną czynność oraz informacjom tekstowym z bardzo przydatnymi statystykami, które idealnie się uzupełniają z resztą.

Jestem przekonany, że LEGION znajdzie rzesze zwolenników. Wpływa na to jego wielopłaszczyznowość, spora inteligencja konkurentów i duża miodność. Skończyłem tę grę, dlatego mogę z czystym sumieniem polecić ją zwolennikom hybryd gatunkowych. Oby następny produkt firmy GOBI był jeszcze lepszy, to wszyscy jak jeden mąż uklękniemy i oddamy pokłon w stronę Gdańska. W LEGIONIE widać ogromny potencjał techniczny i intelektualny.

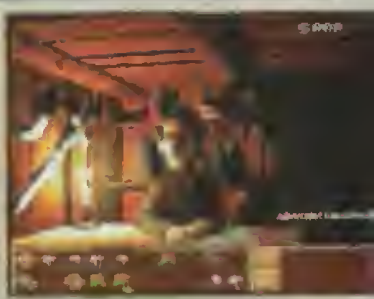
Na koniec kilka rad:

1. Na początku skieruj swój legion do najbliższej osady, gdzie postaraj się zakupić dobre (znaczy drogie) wyposażenie (broń, tarcze, hełmy, zbroje) dla 2-3 postaci. Najlepiej wyposaż jedną postać (np. elfa) w łuk elfów i strzały magiczne oraz drugą postać w białą broń (człowieka lub palladyna w miecz ognisty, kobolda w młot diamentowy, trola w maczugę zbójecką, amazonkę w oszczep wielorybniczy). Pamiętaj, że jedna dobrze uzbrojona postać jest więcej warta niż kilka słabo uzbrojonych. Jak wystarczy pieniędzy, to uzbrój trzecią postać w białą broń lub kup magowi bądź palladynowi czary Uzdrowienia i Leczenia. Dopiero jak się zaopatrzysz w broń powinieneś w zależności od obranej taktyki gry atakować i zdobywać osady, które nie posiadają murów obronnych

(wersja trudniejsza) lub skierować się do lasu na polowanie (wersja łatwiejsza).

2. Dobrze jest porozmawiać w każdej osadzie ze wszystkimi mieszkańcami. Można się od nich dowiedzieć o ukrytych skarbach, porwanych księżniczkach (uratowanie takiej delikwentki równe jest bezkrwawemu zdobyciu miasta), zaginionych czarach, broniach i wojownikach itp.

3. Powinieneś przeszukiwać zwłoki zabitych zwierząt, potworów i wojowników. Za każdy znaleziony przedmiot otrzymasz kupę forsy, ale pamiętaj, że nie opłaca się sprzedawać niektórych z nich, gdyż występują one bardzo rzadko (np. zbroja ogrowa, łuk sokoli, młot goblinów) lub tylko raz (np. czary Gniew Boży i Nawrócenie, miecz Szczerbiec). Niektóre z nich są niezbędne do ukończenia a pozostałe bardzo ułatwiają granie.



4. Najprostszą metodą na szybkie zdobycie pieniędzy jest polowanie na zwierzynę lub potwory w celu zdobycia skór i mięsa. Polować można na następujące bestie: dziki, wilki, warpuny, skiriale i gargoyle. Ale nie radzę bez doświadczonych wojowników walczyć ze skiriałami i gargoyłami. Drugą metodą jest szukanie skarbów ukrytych w jaskiniach i świątyniach, gdzie będziesz musiał zmierzyć się z pająkami, humanoidami, skiriałami itp. oraz uważać na zastawione pułapki. Trzecią metodą jest ściganie i zabijanie bandytów, ale najczęściej trzeba wtedy też walczyć z gargoyłami. Czwartą metodą jest szukanie kreciego korzenia na bagnach. Jest to dość ryzykowne, ponieważ trzeba walczyć z gloomami oraz uważać na zapadającą się pod nogami ziemię. Piąty sposób polega na podbijaniu osiedli i miast. Zyski czerpie się wtedy z ustanowionych podatków.

Spośród wymienionych sposobów najwięcej pieniędzy uzyskuje się dzięki przeszukiwaniu jaskiń i świątyń. Nie jest to jednak łatwe ze względu na liczne niebezpieczeństwa czyhające na wojowników.

5. Dobrze jest stworzyć jeden legion „morderców", który będzie najlepiej wyposażonym oddziałem we wszelkiego rodzaju zdobyczną broń, zbroje i czary. Legion ten powinien wykonywać większość misji specjalnych, tak żeby jego wojownicy byli doskonale wyposażeni i mieli sporo punktów doświadczenia, które się zdobywa po zwycięskiej walce. Legion morderców utwórz z najlepszych wojowników. Spotyka się ich podczas ratowania niewiast i bogatszych mieszczan. W starciu z takim oddziałem nie ma szans nawet Władca Chaosu, który jest najtrudniejszy do pokonania.

6. Ponieważ postać może strzelić z łuku tylko dziesięć razy, dobrze jest przekazać podczas walki łuk i strzały innemu delikwentowi. Strzałami z łuku da się zniszczyć mury miast!!!

Wicik & Adam

Gobi'96

AMIGA 500/1200, 2 MB CHIP RAM, 2 MB HD — 2 dyskietki

Autoryzowany dystrybutor

Magic (Amiga) — 40 zł

Komentarz: pierwsza polska gra tak rozbudowana i tak wspaniale zrealizowana

MORTAL KOMBAT

Yo Fighterz! Trzeci wymiar to przyszłość... a tu właśnie megahit z PlayStation pod tytułem BATTLE ARENA TOSHINDEN ukazał się w wersji PeCetowej! W numerze recenzja i jak zwykle pełna lista ciosów (a co?). Jest już także SUPREME WARRIOR, pierwsze i jedyne mordobicie z FULL MOTION VIDEO, widziane z oczu zawodnika. Pomimo tego, KOMBAT KORNER jeszcze raz pod smoczym znakiem MORTAL KOMBAT. Znowu zdystansujemy całą resztę świata rzetelnymi i najszybszymi informacjami, a jest o czym pisać i co oglądać. MORTAL KOMBAT powraca... ale od początku.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Wiadomo, jak wielką popularnością cieszyły się na całym świecie wszystkie trzy gry z serii MORTAL KOMBAT. Najpopularniejsza z nich – trójka – sprzedała się w wielu milionach egzemplarzy i doczekała się konwersji nawet na GAMEBOY'a Mimo tego wielu graczy czuło lekkie rozczarowanie przeprogramowanymi kombosami i nieobecnością swoich ulubionych postaci. Panowie Boon i Tobias (yo! respect!) szybko zdali sobie z tego sprawę i razem ze swoimi kolegami z firmy WILLIAMS przygotowali nową wersję MK3. Nosi ona nazwę ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3.

Co nowego w ULTIMATE? Przede wszystkim powracają znane i ogólnie szanowane postacie: SCORPION, KITANA, REPTILE, oraz dochodzi ukryta w MK2 JADE. Jako ukryte postacie (którymi jednak można grać – kody itp.) występują MILEENA (znacie ją), ERMAC (dziwny koleś, purpurowy NINJA), i klasyczny SUB-ZERO (SUB z MK/MK2, jako ninja w masce) oraz SMOKE (którego także już znamy z trójki). Dodano cztery nowe tła (DESERT, CAVERN, HELL, WATERFRONT), nowe KOMBAT KODES. Są także nowe combosy dla mistrzów znudzonych już starymi i kilka nowych ciosów dla postaci. UMK3 jest po prostu lepszą wersją MK3!!! Mam jeszcze dla was kilka screenów, niestety nienajlepszej jakości. Teraz o platformach, na których ULTIMATE MK3 ma szansę zaistnieć:

SEGA SATURN – będzie to pierwsza platforma dla UMK3. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że jedyna. SATURN ze swoimi możliwościami bez trudu poradzi sobie ze „zwykłym", dwuwymiarowym mordobiciem.

SONY PLAYSTATION – MORTAL KOMBAT 3 został kupiony za ogromne pieniądze przez SONY i dlatego nie ukazał się w wersji dla SATURNA. Tym razem bossowie z megakorporacji SEGA postanowili zadowolić swoich klientów i wykupili prawa do UMK3. Wszystko jednak jest możliwe i w końcu UMK3 może się dla PSX'a pojawić, tyle że będzie nieco zmieniony.

3DO – ta praktycznie nie znana u nas konsola jest dość popularna w USA i dostanie ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3.

JAGUAR – podobno dopiero kończą konwersję MK3, a co dopiero ULTIMATE... raczej nie.

PC – bardzo możliwe, jako że UMK3 może okazać się ostatnią grą z cyklu MORTAL KOMBAT dla PeCeta (patrz MK4). PeCetowcy z ochotą powitaliby coś w rodzaju DATA DISK, ewentualnie całą grę za nową, niższą cenę.

AMIGA – zapomnijcie o tym... a szkoda.

RESZTA – jaka reszta?

WAVENET MORTAL KOMBAT 3

Jak zapewne wiecie (np. z KOMPENDIUM WIEDZY), salony gier w USA to podstawa całego gierkowego interesu. Obecnie w amerykańskich centrach rozrywki realizowany jest projekt pod nazwą WAVENET MK3, który pozwala na walkę z przeciwnikami znajdującymi się w innych salonach. Inaczej mówiąc, coś w stylu modemu – tylko że w salonie gier.

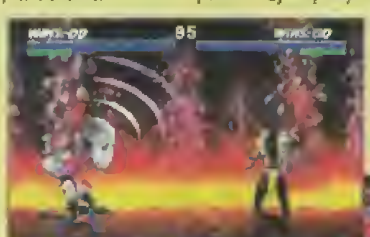
Po wrzuceniu żetonów do automatu gracz wybiera rodzaj rozgrywki: LOCAL – z automatem lub drugim graczem stojącym obok, albo WAVENET – czyli z graczem, który znajduje się w innym salonie gier i ma ochotę zagrać w MK3. Pojawia się wtedy plansza, na której można wstukać swoje imię (10 liter), a automat zaczyna szukać przeciwnika. Jeśli nie znajdzie nikogo, rozpoczynasz walkę w trybie normalnym (z komputerem), a automat dalej szuka. Gdy znajdzie przeciwnika, przerywa grę i łączy się z nim. Wtedy zaczyna się walka między dwoma graczami, a po jej zakończeniu automat pyta się przeciwników czy mają ochotę stoczyć ją ponownie (i co za tym idzie, wrzucić kolejne żetony). Otwiera to całkowicie nową erę w dziedzinie salonowej rozrywki i dodaje wszystkiemu smaku. Jedyne na co narzekają amerykańscy gracze to fakt, że gra się w MORTAL KOMBAT 3, a nie w ULTIMATE

Ultimate Mortal Kombat 3

MORTAL KOMBAT 3. Osobiście nie wyobrażam sobie jak będą wyglądały salony w 2001 roku...

FILM MORTAL KOMBAT 2

Dokładnie tak, będzie druga część filmu MORTAL KOMBAT. COOOOOL, huh? Zachęceni sukcesem finansowym filmowcy już niedługo rozpoczną prace. Na razie wiadomo, że Robin Shou (Liu Kang) podpisał kontrakt i zagra w drugiej części, a także będzie koordynatorem wszystkich walk (podobnie jak w pierwszej części). MK 2 da odpowiedź na wszystkie pytania, które pozostały bez odpowiedzi. Uka-



że się prawdopodobnie wiosną-latem 1997.

MORTAL KOMBAT 4

Pierwszy raz mogę uchylić nieco rąbka tajemnicy i opowiedzieć wam o MORTAL KOMBAT 4. TAK, PIERWSZE INFO O MK4 WŁAŚNIE TU I TERAZ!!!

1. Prace nad MORTAL KOMBAT 4 rozpoczęły się kilka miesięcy temu i cały czas idą pełną parą. Poza grą opracowywany jest sam sprzęt (wnętrze automatu), na którym MK4 zadebiutuje. Boon & Company na razie opracowują grę na niego gorszym sprzęcie i wciąż czekają na nowy system.

2. MORTAL KOMBAT 4 będzie grą trójwymiarową! Są generalnie dwa typy trójwymiarowych mordobić. Pierwszy to zwykłe 2D, lecz z renderowanymi postaciami i tłami, i ewentualną możliwością uskoku w głąb ringu (TEKKEN, VIRTUA FIGHTER). Drugi typ najlepiej reprezentuje TOSHINDEN – w takich grach przez cały czas istnieje możliwość ruchu we wszystkie strony ringu. Boon zapewnia, że MK4 będzie należeć do tego drugiego rodzaju.

3. Grafika. Chłopaki pomimo tego, że skaczą w trzeci wymiar chcą zachować realistyczność całej serii i dlatego postacie w MK4 będą trójwymiarowe z naciągniętymi na polygony teksturami stworzonymi ze zdjęć aktorów. Obiecują też, że MK4 będzie wyglądać lepiej niż VIRTUA FIGHTER czy TEKKEN, właśnie z powodu digitalizacji. Nie chcę zapeszać, ale czeka ich trudna i długa praca. Tony Goske, grafik odpowiedzialny za tła przygotował już połowę z nich i jak mówi Boon, są lepsze niż wszystko co zrobił do tej pory.

4. Kwestia postaci. RAIDEN i SCORPION definitywnie powrócą! SONYA będzie także, jako że Kerri Hoskins (aktorka odtwarzająca jej postać w MK3) potwierdziła podpisanie kontraktu. O innych na razie nic nie wiadomo (CAGE, ja chcę CAGE'a!!!). Boon jest podjarany na maksa możliwościami, jakie otworzył przed nim trzeci wymiar. Wszystkie postacie otrzymają nowe Fatale, po-

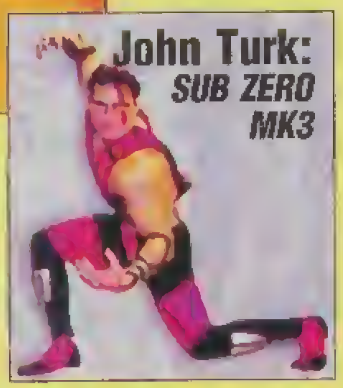
zostaną Animale i Babale.

5. Gra. MORTAL KOMBAT 4 będzie grą złą i okrutną (pamiętacie jeszcze ten szok, gdy w MK1 Kano wyrywał serce, albo SUB odbijał głowę???). Boon potwierdza, że w założeniach MK2 i MK3 miały nieco rozluźnić emocje związane z pojawieniem się MK1 (sami wiecie, krew na ekranie, zakazy sprzedaży itp. itd.). Rzeczywiście, Fatale w MK3 nie były tak dobre jak w MK1. Tym razem jednak będą krwawe, obrzydliwe, paskudne... czyli takie, jakich oczekujemy!!! Rozważają możliwość dodania nowych wykończeń i jeśli zdecydują się na ich wprowadzenie, będą dla niektórych szokujące. Największy problem sprawia im przetransponowanie niektórych ciosów w trzeci wymiar (teleporty i wyskoki z ziemi, projectile itp). Osobiście bardzo boję się o skoki, które były znakomicie rozwiązane w trylogii MK (dynamiczne, szybkie i dosyć realistyczne), a zupełnie inaczej w grach TEKKEN i VIRTUA FIGHTER (wolne i bardzo wysokie, niczym z filmu karate z Jackie Chanem). Musimy jeszcze długo, długo poczekać.

6. Czy MORTAL KOMBAT 4 będzie ostatnią grą z serii? Heh, jeśli MK4 zarobi pieniądze, na 100% zrobią MK5 (Boon).

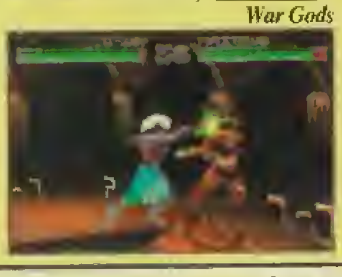
10. Kiedy? Najwcześniej marzec 1997 na automatach.

Zapewne każdemu z was ciśnie się na usta pytanie o konwersje MK4 dla domowych maszynek. Na razie jednak nic nie wiadomo, przypuszczam jednak że konsola PlayStation dostanie MK4 pierwsza. Już o to zadbają mali, żółci panowie z SONY.

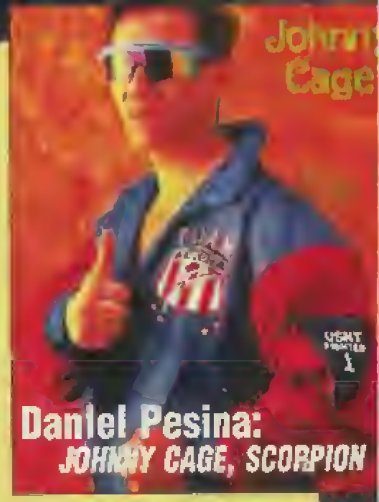


WAR GODS

Przed MK 4 światło dzienne w salonach gier ujrzy pierwsze trójwymiarowe mordobicie firmy WILLIAMS, zatytułowane WAR GODS. Dlaczego zanudzam was jakimś WAR GODS? Zasłyszane plotki mówią, że na WAR GODS testowany będzie nowy trójwymiarowy system (ang. engine), na bazie którego powstaje MORTAL KOMBAT 4. W WAR GODS po raz pierwszy zostanie zastosowany trójwymiarowy texture-mapping prawdziwych aktorów (to będzie wyglądać jak VIRTUA FIGHTER albo TEKKEN z digitalizowanymi postaciami zamiast renderowanych). Jedną z wojowniczek zagra Kerri Hoskins (SONYA z MORTAL KOMBAT 3). Są już pierwsze, niestety niezbyt dobrej jakości screeny. MK4 może wyglądać podobnie, może też się bardzo różnić (zależnie od sukcesu WAR GODS).



War Gods



AKTORZY

Na sam koniec prawdziwa gratka dla wszystkich fanatyków MK – zdjęcia aktorów, którzy odtwarzali postacie w GRACH (nie w filmie!) MORTAL KOMBAT. Mam nadzieję że się wam spodobają...

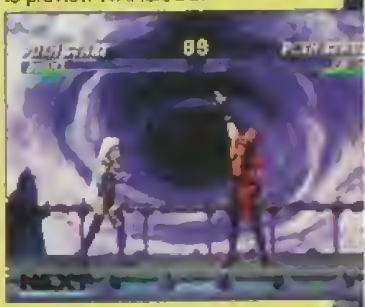
W następnym KK: RISE 2: RESURRECTION jeszcze raz, zgodnie z życzeniem – pełna lista ciosów. I tym razem na pewno, definitywny REVIEW przecudownej gry STREET FIGHTER ALPHA dla konsol PlayStation i Saturn.

Gulash

PS. Wiadomość z ostatniej chwili!!! Na PeCeta będzie VIRTUA FIGHTER także w wersji nie wymagającej akceleratora! Czyli będzie mógł grać każdy, kto posiada odpowiedniego PeCeta (minimalne wymagania: P100 i Windows'95). Radzę szybko zmieniać sprzęt, sam zacieram rączki...

PS2. Na PLAYSTATION zamiast ULTIMATE MK3 ukaże się MORTAL KOMBAT TRILOGY! Będą to wszystkie trzy części MORTALA, perfekcyjne konwersje z automatów.

PS3. Na CD'37 znajduje się rozszerzony KOMBAT KORNER, w którym są m.in. screeny z WARGODS, ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3, MORTAL KOMBAT TRILOGY i zdjęcia aktorów. Oprócz tego znajdziecie tam dwa filmy w formacie AVI – jeden to przykładowa walka z UMK3, drugi to preview WARGODS.



Mortal Kombat Trilogy

W odpowiedzi na powtarzające się pytania, oto kody do MK3 na konsole SNES i MEGADRIVE.

SUPER NINTENDO

Kool Stuff
W głównym menu wciskaj: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, A, B, A

Kooler Stuff
W głównym menu wciskaj: select, A, B, Prawo, Lewo, Dół, Dół, Góra, Góra

Scott's Stuff
W głównym menu wciskaj: X, B, A, Y, Góra, Lewo, Dół, Prawo, Dół

SMOKE Kode
Trzymaj PRAWO i B na ekranie z napisem Williams
Trzymaj Y i X na ekranie ze słowami Raidena

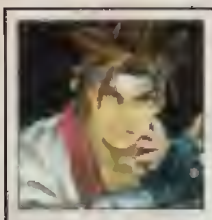
MEGA DRIVE

Cheats menu
W głównym menu wciskaj: A, C, Góra, B, Góra, B, A, Dół

Secrets menu
W głównym menu wciskaj: B, A, Dół, Lewo, A, Dół, C, Prawo, Góra, Dół

KILLER Kodes
W głównym menu wciskaj: C, Prawo, A, Lewo, A, Góra, C, Prawo, A, Lewo, A, Góra

SMOKE Kode
Na ekranie z rysunkiem MK3 wciskaj: A, B, B, A, Dół, A, B, B, A, Dół, Góra, Góra



Eiji Shinjo

Wzrost: 175 cm
Waga: 63 kg
Wiek: 21
Grupa Krwi: A
Kraj: Japonia
Broń: Katana Nihontoh

Młody awanturnik, który poświęcił swe życie walce. Eiji nauczył się wszystkich technik od swego starszego brata Sho, który niespodziewanie zniknął. Eiji przemierza świat w jego poszukiwaniu.

Rekkuu Zan: Dół, Dół-Przód, Przód + S
Hishou Zan: Przód, Dół, Dół-Przód + S
Ryuu Sei Kyaku: (W powietrzu) Dół, Dół-Tył, Tył + K
Ryuu Geki Dan: Dół-Przód + K
Super Attack: Góra, Dół, Góra, Dół, Przód, Tył, Przód, Tył + HS
Desperation Move (Hyakki Moshuu Ken):
Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód + HS
Combos WS, WS, WS, HS, (Rekkuu Zan lub Hishou Zan)
WK, WK, WK, HK, (Hishou Zan lub Ryuu Geki Dan)
WS, HS, HS, (Rekkuu Zan lub Ryuu Geki Dan)

Sofia

Wzrost: 172.5 cm
Waga: 50 kg
Wiek: 24
Grupa Krwi: A
Kraj: Rosja
Broń: Bat Krasnyj

Sofia przed rozpadem ZSRR była agentką KGB. Poddana operacji wymazania pamięci, pragnie odnaleźć swą przeszłość.

Thunder Ring: Dół, Dół-Tył, Tył + S
Aurora Revolution: Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył + S
Rattle Snake: Dół, Dół-Przód, Przód + S
Obraźliwy gest: Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Przód, Przód, Tył, Dół + HS+WK
Super Attack: Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Tył, Przód, Dół + HS+HK
Desperation Move (Call Me Queen): Przód, Tył, Przód, Tył + HS
Combos WK, WK, WK, Aurora Revolution
WS, HS, WS, Rattle Snake
WK, WS, Rattle Snake

Fo Fai

Wzrost: 154 cm
Waga: 48 kg
Wiek: 106
Grupa Krwi: AB
Kraj: Chiny
Broń: Pazury Kon Sou Gakka

Dla świata zewnętrznego Fo Fai jest alchemikiem i czarownikiem. Naprawdę jest płatnym mordercą, którego pazury nie raz splamiła krew niewinnych ludzi. Walczy dzielnie, korzystając z magicznych sztuczek.

Don Pappa: Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył + S
Kappo Re: Dół, Dół-Tył, Tył + K
Don Don Pappa: (w powietrzu) Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył + S
Don Do Ko Shu: Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód + S
Small fart: Przód, Góra-Przód, Góra, Góra-Tył, Tył + WS+HK
Obraźliwy gest: Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Przód, Przód, Tył, Dół + HS+WK
Super Attack: WK, WS, HS, HK, Tył, Przód, Tył, Przód + HS+HK
Desperation Move (Do Do Don Pappa):
Przód, Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód, Tył + HS
Combos WS, WS, HS
WS, WS, Kappo Re
Kucając WK, WK, Kappo Re

Mondo

Wzrost: 179 cm
Waga: 66 kg
Wiek: 42
Grupa Krwi: AB
Kraj: Japonia
Broń: Włócznia Seryuu no Yari

Mondo był najsilniejszym wojownikiem z klanu NINJA trenującego najlepszych zabójców. Teraz walczy za pieniądze.

Gou Riki Ten Bu: Przód, Dół, Dół-Przód + S
Gou Riki Fuu Jin: Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód + S
Gou Riki Rai Jin: (W powietrzu) Dół, Dół-Przód, Przód + S
Shitsu Buu Zu Ki (Jyodan): Dół, Dół-Przód, Przód + S
Shitsu Buu Zu Ki (Gedan): Dół, Dół-Tył, Tył + S
Super Attack: Przód, Góra-Przód, Góra, Góra-Tył, Tył, Przód, Dół-Przód, Dół + HS+HK
Desperation Move (Choriki Daibutsumetsu):
Dół, Dół-Przód, Przód, Dół, Dół-Przód, Przód, Tył + HS
Combos WS, WS, Gou Riki Ten Bu
WS, Gou Riki Fuu Jin
Kucając WK, WK, WK

BATTLI TO

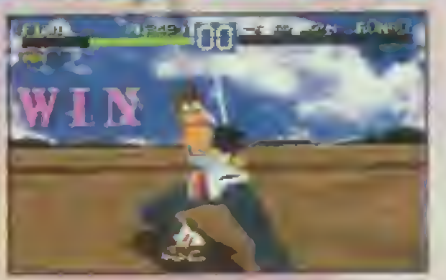
Megahit z PlayStation wreszcie ukazał się w wersji PC i co za tym idzie zyska nowych zwolenników i przeciwników. TOSHINDEN na PlayStation sprzedał się w większej ilości niż TEKKEN, a w tej chwili powinna być dostępna wersja dla konsoli SEGA SATURN pod nazwą TOSHINDEN REMIX.

TOSHINDEN to mordobicie dla wszystkich. Każdy bez trudu poradzi sobie z ciosami i szybko znajdzie odpowiadającą mu postać. Nie potrzeba długich treningów, opanowywania taktyk i combosów – wystarczy pograć chwilę i opanować podstawy. Zupełnie odwrotnie niż w innych mordobiciach, tu wszystko jest kwestią wyczucia. Właśnie dlatego walki nie są nudne czy też schematyczne, za każdym razem otwierają się nowe możliwości ataku. Można po prostu nie trafić przeciwnika, można też przejechać mu mieczem po plecach (co może nie jest fair, ale schodzi najwięcej energii...). Początkującym radzę włączyć opję AUTO-DEFENSE, dzięki której postać będzie zawsze blokować. Można także korzystać z dwóch klawszy, którym przyporządkowane są specjalne ataki, dzięki czemu nie trzeba uczyć się sekwencji klawiszy.

TOSHINDEN jest drugim (po FX-FIGHTER) trójwymiarowym mordobiciem na PC, ale pierwszym, w którym graczowi pozostawiono pełną swobodę ruchu po całym ringu. O ile w FXF było to rozwiązane kombinacją klawiszy, które nie zawsze „zaskakiwały", w TOSHINDEN do tego celu przeznaczone są dwa oddzielne przyciski. Zatem gdy przeciwnik atakuje swoim pociskiem lub bronią, masz trzy warianty obrony (blok, uskok w lewo lub w prawo). Rozwiązanie to uważam za doskonałe, otwiera bowiem przed wojownikami nowe horyzonty. To nie jest już dwuwymiarowe MK czy SSF2T, to totalnie nowy, trzeci wymiar. Gra się całkiem inaczej i nawet zupełnemu nowicjuszowi może udac się odnieść zwycięstwo nad graczem, który mlócił przez miesiąc po nocach. Każdy może wypracować swoją taktykę (najprostsza to stać jak najdalej i ciągle strzelać pociskami), każda może okazać się nieco inna. Radzę zaczynać grę od razu od poziomu NORMAL lub HARD, bo EASY jest po prostu za łatwy. Denerwuje mnie tylko fakt, że niektóre ciosy są absurdalnie trudne do wykonania na klawiaturze. Nie trzeba jednak używać ich wszystkich, to nie MK. Wystarczą 2-3 podstawowe.

ARENA TOSHINDEN

W TOSHINDEN występuje ośmioro wojowników, każdy z nich posiada inną broń i walczy innym stylem. Nieśmiertelny tandem RYU i KEN jest także obecny jako EIJI i KAYIN. Pod względem obsady, TOSHINDEN oferuje coś dla każdego – począwszy od pozornie słabych, a w rzeczywistości bardzo niebezpiecznych pań (SOFIA i szczególnie ELLIS), poprzez zakutego w zbroję francuskiego księcia (DUKE) aż do wielkiego mordercy w postaci RUNGO czy też szalonego chińskiego mistrza (FO). Zapewniam, że każdy znajdzie coś dla siebie. Jeszcze tylko redakcyjne typy: Gulash – EIJI, Root-San – ELLIS, Martinez – MONDO. Prawda, że bardzo różne?



Słówko o wykonaniu gry. Jak już wspomniałem wcześniej w KOMBAT KORNER, do wyboru są cztery tryby graficzne (320x120, 320x200 640x240 i 640x400), a także olbrzymia ilość detali do włączenia i wyłączenia (ESC podczas gry). Zapewniam, że da się grać nawet na słabej 486DX33, zaś ze smutkiem donoszę że w trybie 640x400 TOSHINDEN „chrupie" nawet na P100. Mimo tego jednak w standardowym 320x200 gra wygląda i rusza się całkiem nieźle. BATTLE ARENA TOSHINDEN wykorzystuje (jeśli są) hardware'owe akceleratory graficzne 3D BLASTER i DIAMOND EDGE 3D (test tego pierwszego możecie znaleźć w dziale hardware). Jednym zdaniem – graficznie TOSHINDEN jest na doskonałym poziomie. Dźwiękowo także bez zarzutu, odgłosy i krzyki pozostały w oryginalnej japońskiej wersji (na PlayStation są pozmieniane i gorsze!), zaś muzyka do wyboru MIDI lub AUDIO z kompaktu. W TOSHINDENA można grać także po kablu, przez sieć lokalną a nawet przez modem!!! Pierwsze mordobicie, w które można grać przez modem!

Gulash

P.S. Zajrzyjcie do KGB na str. 84!

Playmates'96

PC WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 15 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
PlayStation, Saturn

Za. wyśmienite, przeciętne mordobicie 3D
Przeciw: ślimaczo wolne w SVGA...

Kayin Amoh

Wzrost: *178 cm*
Waga: *64 kg*
Wiek: *22*
Grupa Krwi: *AB*
Kraj: *Szkocja*
Broń: *Miecz Claymore*

Kayin przez większość swego życia trenował sztukę walki pod jednym dachem razem ze swoim najlepszym przyjacielem i zarazem rywalem, Eijim. Spokojny i opanowany, jest zupełnym przeciwieństwem przyjaciela. Przybrawszy pseudonim STORM poszukuje mordercy swego ojca.

Sonic Slash: Dół, Dół-Przód, Przód + S
Deadly Raise: Przód, Dół, Dół-Przód + S
Raging Sun: (W powietrzu) Dół, Dół-Tył, Tył + K
Shoulder Crush: Dół, Dół-Tył, Tył + K
Super Attack: Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył, Dół-Tył, Tył, Przód, Tył + WK+HK
Desperation Move (Hell's Inferno): Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód + HS
Combos WS, WS, HS, (Deadly Raise lub Shoulder Crush)
WK, WS, HS, (Deadly Raise lub Shoulder Crush)
WK, WS, WS, HS

Rungo Iron

Wzrost: *196 cm*
Waga: *92.6 kg*
Wiek: *30*
Grupa Krwi: *A*
Kraj: *USA*
Broń: *Maczuga*

Rungo odkrył pewnego dnia złoża uranu. Jego żona i dzieci zostały porwane przez złych ludzi pragnących położyć łapy na cennym minerale. Rungo musi walczyć o swoich bliskich.

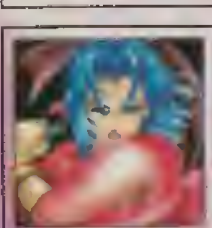
Shima to Daichi no Ikari: Dół, Dół-Przód, Przód + S
Daichi no Mezame: Przód, Dół, Dół-Przód + K
Daichi no Otakebi: Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył + S
Daichi no Ikari: Dół, Dół-Przód, Przód, Tył + S
Secret Move: Góra-Przód, Góra, Góra-Tył, Tył, Dół-Tył, Przód, Tył, Dół + HS+HK
Desperation Move (Daichi Hyakusai): Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył + HS
Combos WS, WS, WS, WS, (Shima to Daichi lub Daichi no Mezame)
WK, WK, WS, (Shima no Daichi lub Daichi no Otekabi)

Duke B. Rambert

Wzrost: *190 cm*
Waga: *75 kg*
Wiek: *29*
Grupa Krwi: *A*
Kraj: *Francja*
Broń: *Miecz dwuręczny Delnier Vancool*

Duke przez bardzo długi czas myślał, że jest najlepszym wojownikiem władającym mieczem. Wybił mu to z głowy Eiji wygrywając pojedynek. Duke długo trenował, aby jeszcze raz się zmierzyć z Eijim.

Southern Cross: Tył, Przód, Dół-przod, Dół + S
Death: Dół, Dół-Przód, Przód + S
Helm Crush: (W powietrzu) Dół, Dół-Przod, Przód + S
Ogre Slash: Przód, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód + S
The End: Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód, Tył + HS
Super Attack: Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Dół, Tył, Przod + WS+HK
Desperation Move (Armour Crusher): Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód, Tył + HS
Combos WS, HS, HK, WK
WK, WS, Death
WK, WK, WS, WS



Ellis

Wzrost: *155 cm*
Waga: *46 kg*
Wiek: *16*
Grupa Krwi: *0*
Kraj: *Turcja*
Broń: *Sztylety*

Ellis wychowali członkowie wędrownej trupy cyrkowej. Powiedzieli jej, że straciła rodziców będąc jeszcze niemowlęciem. Niedawno usłyszała plotki mówiące o jej rzekomo pozostałym przy życiu ojcu.

Homing Swallow: Dół, Dół-Tył, Tył + K
Soar Window: Przód, Dół, Dół-Przód + S
Screw Dancing: (W powietrzu) Dół, Dół-Tył, Tył + K
Arc Slash: (W powietrzu) Dół, Dół-Tył, Tył + S
Ribbon Toss: Przód, Góra-Przód, Góra, Góra-Tył, Tył + WS+HK
Super Attack: Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Tył, Przód, Dół + HS+HK
Desperation Move (French Kiss): Przód, Tył, Przód, Tył + S
Combos Wślizg, WK, WK, WK, WK
Wślizg, Homing Swallow, Soar Window
WS, WS, WK, WK, WK, (WS lub HS lub HK)

SUPREME WARRIOR

Początek 16 wieku, mała prowincjonalna osada położona gdzieś w Chinach. Ludzie żyją swoim prostym życiem, jedzą ryż z warzywami i cielęcinę o pięciu smakach. Składają dary dla pobliskiego klasztoru, w którym mnisi pod wodzą starego mistrza chronią połowy jednego z najpotężniejszych talizmanów – srebrnej maski.

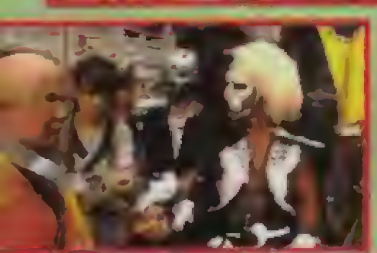
Pewnego dnia grupa dziwnie ubranych napastników plądruje wioskę. Grabią, palą, gwałcą, ale nie mordują. Gdy na miejsce przybywają mnisi, pojawia się ten najbardziej zły (złatuje z dachu, jakby miał skrzydła). Oznajmia, że jeśli dobrowolnie nie oddadzą przed zachodem słońca drugiej części maski rozpocznie pacyfikację wioski (jak się wyraża, nabije każde bijące jeszcze serce na kij).

Stary master nie może dopuścić, aby talizman wpadł w nieodpowiednie ręce, nie może też pozwolić Złemu na kolejne seryjne morderstwo. Sam nie może stanąć do walki (tłumaczy się swoim wiekiem i takie tam) zaś jego najlepsza uczennica została raniona. Nagle dostrzega... CIEBIE. Właśnie tak, musisz pokonać złego szeryfa i nie dopuścić aby druga część maski wpadła w jego łapy.

Zanim jednak zawalczysz z samym Złym, musisz pokonać dziewięciu Warlordów chroniących go na każdym kroku...

Właśnie taka jest historia pierwszego i jak sądzę jedynego interaktywnego filmu karate pod tytułem SUPREME WARRIOR. Obecny od ponad roku na konsoli 3DO doczekał się niedawno PeCetowej konwersji. Nie wyszło mu to na dobre, ale o tym później. W wersji na 3DO SUPREME WARRIOR otrzymał dwie nagrody New Media invision, oraz został wybrany grą roku przez British Interactive Multimedia Association. Rozpoczynamy grę. Dziewięciu przeciwników należy do trzech żywiołów (ziemia, wiatr i ogień). Aby dostać się do najlepszej trójki trzeba pokonać najpierw sześciu gorszych. Po każdej wygranej walce otrzymasz SPECJALA, którego będziesz mógł raz użyć w pozostałych pojedynkach (sam informuje o najlepszym momencie, migając). SPECJALi jest dużo i można w ten sposób uzbierać całkiem pokaźny arsenał.

Walka odbywa się w sposób bardzo niekonwencjonalny (zresztą w tej grze nie ma nic konwencjonalnego). Wyświetlane są sekwencje video, na które trzeba reagować wciskaniem odpowiednich klawiszy. Nie odbywa się to tak głupio, jak w SPACE ACE czy DRAGON'S LAIR, ale bardziej intuicyjnie. Możesz nie trafić swoim ciosem (i nie giniesz od razu), możesz też trafić i wtedy obserwujesz rękę obijającą twarz przeciwnika czy też nogę walącą go w korpus. Dostępne są trzy ciosy ręką, trzy nogą i trzy bloki. Trzymając SHIFT i wyprowadzając jeden z ciosów otrzymujemy mocniejszy, ale też i bardziej opóźniony atak. Blokowanie wygląda bardzo realnie i zasłania widok na ekranie.



Wszystko pomyślane jest bardzo fajnie, np. ciosy nogami nie są skuteczne na dłuższy dystans, zaś przeciwnicy rzadko powtarzają swoje ataki. Można też włączyć opcję TRAINING ICONS – na ekranie często będą pojawiać się ikonki symbolizujące klawisze, które należy wcisnąć (lewy górny róg – ręka, dół – noga, prawy blok), co ułatwia grę. Często też słyszy się „głos wewnętrzny", stary mistrz wnika w ciebie i udziela wskazówek. Oprócz tego stojąca z boku skośnooka panienka zagrzewa do walki. Przed rozpoczęciem walki radzę obejrzeć trening, w którym mnisi okładając się uczą podstawowych technik.

Największy problem w SUPREME WARRIOR polega na tym, że momentami na ekranie NIC NIE WIDAĆ! Konwersja PC w niczym nie przypomina oryginału. Zastosowano algorytm kompresji, dzięki któremu gra ani na chwilę nie zwalnia, w zamian za to na ekranie obserwujemy prawdziwą sieczkę rozmytych kolorów i fruwających pikseli. Jak na złość, dźwięk jest wspaniały, wszystkie jęki i krzyki... zadbano nawet o orientalną oprawę muzyczną (wiecie, pią-pią-piąpią-pią).

Uwielbiam filmy z HongKongu, szczególnie te nakręcone za 200 dolców w dwa dni. Te, w których gostkowie łatają po drzewach, czy też mają brody i wąsy namalowane flamastrami. Polecam film MAŁPA W CIENIU WĘŻA (super! flamaster i 200 dolców budżetu) oraz widowisko ZBROJA BOGA (Jackie Chan! setki tekturowych kartonów, na które skaczą, itp!). SUPREME WARRIOR to właśnie film z HongKongu, który posiadał całkiem pokaźny budżet. Widać to na przykład przy scenie paniki w wiosce, gdzie biega co najmniej kilkudziesięciu ludzi. Znakomity materiał na dobrą grę, szkoda tylko że tak mało widać... Wolałbym pograć w oryginał na konsoli 3DO w 32-tysiącach kolorów, a nie na przebrzydłym i nadającym się do biura PeCecie. Szkoda SUPREME WARRIORA.

Gulash

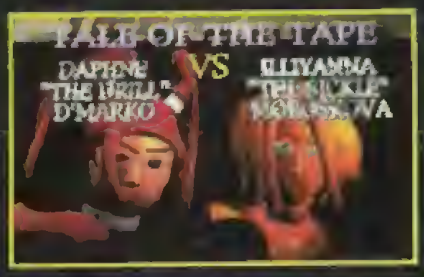
Digital Pictures'96

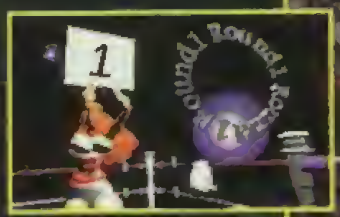
PC DOS 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

3DO

Za pomysł fajowy, nowatorski itp.
Przeciw realizacja dedra, wersja PC jest do niczego





TOTAL KNOCKOUT

TOTAL KNOCKOUT CHAMPIONSHIP FEMALE BOXING to pełny tytuł tej ślicznej i bardzo prostej gierki, którą możemy chyba nazwać mordobiciem. Po mordach prać się będą ubrane w obcisłe koszulki i nieco szersze (niestety) spodenki, wspaniale wyrenderowane przy pomocy nieśmiertelnego 3D STUDIO trójwymiarowe panienki.

Rozpoczynamy od samego dołu i naszym zadaniem jest dostać się na mistrzowskie podium eliminując (przez K.O.) dziewięć dziewczyn. Na samej górze czeka niepokonana Georgia Washington, której ciosy niczym samego GORO po prostu miażdżą. Po każdej wygranej walce czeka nas trening w postaci okładania wielkiego, skórzanego wora (nera! nera! wątroba!), swoją drogą bardzo przyjemne zajęcie.

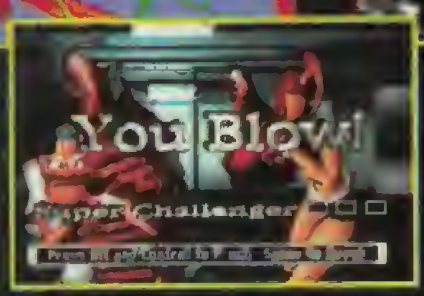
Walkę oglądamy zza pleców naszej zawodniczki, patrząc przeciwniczce prosto w oczy. Po ringu można poruszać się we wszystkie strony robiąc uskoki czy też przygotowując się do zadania ciosu. Poza klawiszami kierunkowymi są jeszcze dwa bloki, dwa uderzenia (lewy i prawy), przycisk przełączający cel uderzeń (twarz lub nera! nera! wątroba!) oraz przycisk SPECIAL, który działa w połączeniu z uderzeniami. W sumie jest 6 uderzeń i dwa bloki, co znakomicie wystarcza.

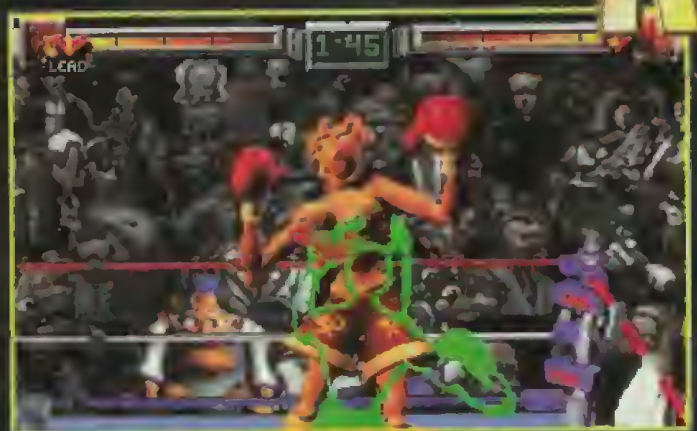
Grafika, jak już wspomniałem, to znakomicie przygotowane renderowane kobietki. Artyści zadbali o każde zaokrąglenie ich ciał, zróżnicowali też je nieco pod względem budowy (gulp!). Właściwie wszystko jest bardzo ładnie wypieszczone, począwszy od samej walki, a skończywszy na przerywnikach między rundami. Dźwięk w porządku – samplowane okrzyki panienek i przyjemna muzyczka.

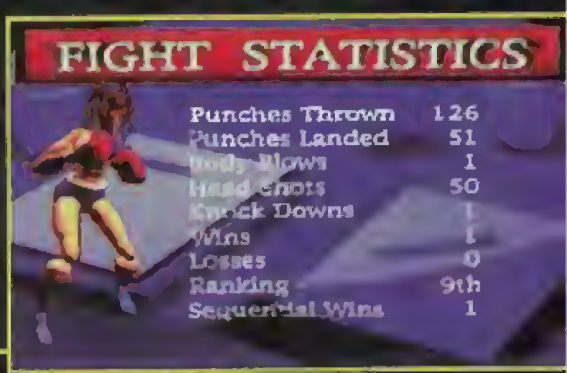
TOTAL KNOCKOUT posiada jeszcze kilka opcji gry MULTIPLAYER, o których warto wspomnieć. Po pierwsze, zwany z angielska SPLIT-SCREEN to nic innego jak przedzielony na pół ekran, na którym dwóch (dwoje) graczy może poobtłukiwać swoje buźki. Obecne są także opcje gry przez sieć lokalną, kabel, a nawet modem. Mordobicie przez modem... wow! Podobnie jak w TOSHINDEN.

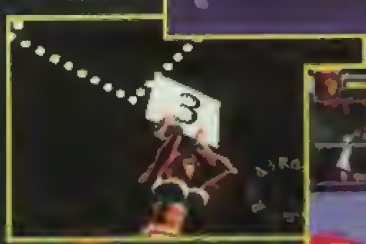
nera! nera! wątroba!

Gulash!

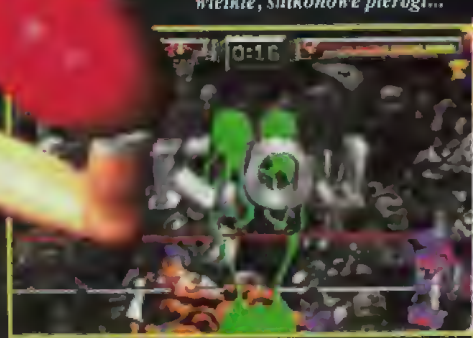




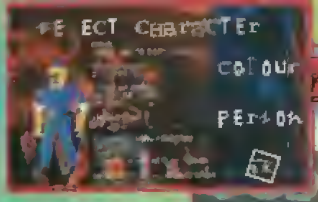


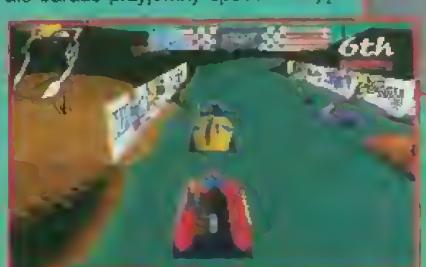


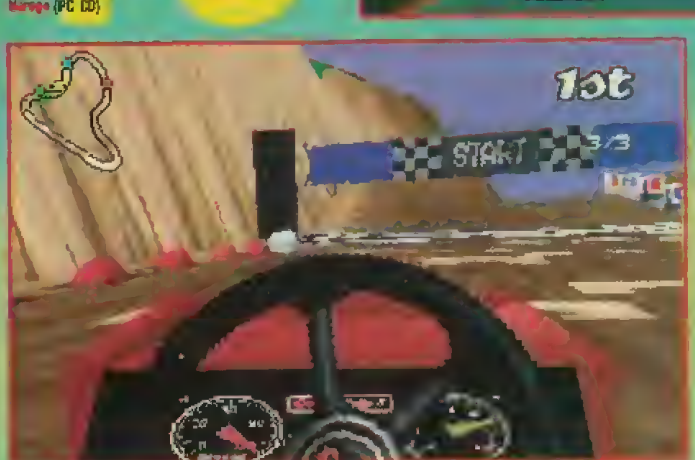
Anarchiści uwielbiają takie wielkie, silikonowe pierogi...



BIG RED RACING







Zwariowana rywalizacja rozmaitych wehikułów w najdziwniejszych miejscach globu – to najkrótszy opis BIG RED RACING. W tej grze nie tylko wyścig jest szaleńczy, cała oprawa jest niezwykle ekstrawagancka. Styl gry przypomina MTV – dzikie komentarze, wrzaski, ostra muzyka i wykręcone pomysły. Wszystko przygotowane niezwykle nowatorsko.

Wyścigi to praktycznie wariacki wyścig bez żadnych regul. Musisz jedynie uważać by nie wylecieć z trasy. Reszta to twoja twórcza inwencja. Możesz się zderzać, spychać, zajeżdżać drogę i w ogóle robić co tylko ci się podoba. Obserwuj jednak procentowy wskaźnik DAMAGE – jeśli dopuścisz by osiągnął 100% to jesteś wrakiem. Pamiętaj też, że uszkodzenia wpływają na charakterystykę jezdną twojego pojazdu – ledwo co toczącym się rupieciem nic nie zdziałasz. Warto więc umiejętnie jeździć niż cały czas się przycierać i zderzać.

W trybie VGA gra jest bardzo dynamiczna i płynna. Gorzej ma się sprawa z trybem SVGA. Na P100 gra skacze i to skacze bardzo nieprzyjemnie. Jest to dosyć dziwne, gdyż tekstur nie ma tu za dużo, krajobraz jest dosyć skąpy, a pojazdy schematyczne. Jednym zdaniem nie ma w tej grze przepychu graficznego, który usprawiedliwiałby aż tak wolną pracę.

Wyścigi odbywają się w najróżniejszych miejscach i w rozmaitych pojazdach. Ciężarówki, jeepy, pontony, helikoptery, samochody osobowe, pojazdy księżycowe, wielkokołowe pojazdy. Łącznie 18 poruszających się wehikułów – wszystkie opracowane w dość schematyczny, ale bardzo przyjemny sposób. Mają odmienny stopień trudności. Jedne trasy są proste, inne zaś wiją się niczym wąż w ataku epilepsji. W niektórych trzeba nawet skakać przez niewielkie skocznie.

Gra jest bardzo fajowa. Akcję możesz obserwować z niemalże dowolnego kąta (aby to osiągnąć wykorzystaj myszkę), a także siedząc tradycyjnie w kabinie. Według mnie wygodniejszy jest widok z zewnątrz. Wyścigi są bardzo efektowne i dynamiczne. Kraksy, płomienie, kurz, bryzgi wody... Jest wszystko co potrzeba. Być może przydałoby się nieco więcej różnorodnych elementów na trasie, ale gra straciłaby wtedy swą zabójczą płynność. BIG RED RACING nie są typowymi wyścigami, ale jest to bardzo pieczołowicie i co ważniejsze, pomysłowo opracowana gra.

KaYteck

Domark'96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 41 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD)

widoczne różne części, a podczas jazdy pracują nawet amortyzatory. W kabinie widać dokładnie zawodnika. Gdy twój pojazd jest znacznie uszkodzony, z silnika snują się smużki dymu, a gdy użyjesz dopalacza, z rur wydechowych buchają płomienie.

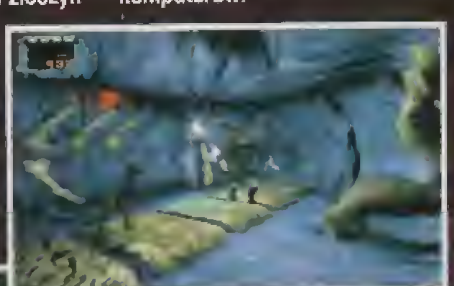
A gdzie można wymiatać? Autorzy przygotowali 24 rozmaite trasy położone w najróżniejszych strefach klimatycznych, a nawet na Księżycu. Są tory wyścigowe w miastach, są terenowe szlaki przez dżunglę i pustynię, są wreszcie wartkie rzeki, po których pływasz poduszkowcem lub pontonem. Dla każdego coś miłego, a przy okazji bardzo ładnie opracowanego. Tekstury i elementy krajobrazu praktycznie się nie powtarzają. Każdy tor jest inny, każdy ma

ALIEN ODYSSEY

Zdarzało mi się wcielać w postacie różnych narodowości i ras. Nigdy jednak nie miałem fioletowej krwi i ładnie wygolonej czaszki przedzielonej wąskim pasmem przylizanych włosów. A takimi właśnie atrybutami wyróżnia się kolejny pretendent do miana Zbawcy Światów – Psaph Abal.

Jak dowiadujemy się z nastrojowego sliconograficznego intro, Psaph – członek Służby Planetarnej (Planet Surveyor) zmuszony został do awaryjnego lądowania na planecie Yuma. O dziwo statek został przy lądowaniu zniszczony i to nieodwracalnie. Psaph szybko zaznajamia się z tubylcem o dźwięcznym imieniu Gaan Ta' Tukinae. Gaan przyprowadza naszego bohatera do wioski. Od wodza, – Hoeda Un' Tukinae dowiaduje się o tym, że wioska to ostatni bastion prawych Yumańczyków (Yuman lub Yumianian), gdyż reszta globu zawładnięta została przez odszczepieńców – rasy Dag. Daganie postanowili zrobić coś zupełnie nietypowego. Padło na zdobycie kontroli nad światem. Pomocna ma w tym być armia mechanicznych wojowników stworzona przez ich wypaczone umysły, Psaph zaś staje się jedyną i ostatnią nadzieją Yumy i istniejącego Wszechświata. Musi zniszczyć dwie istniejące bazy złoczyńców i znaleźć pojazd, którym bezpiecznie opuści planetę. Proste i genialne.

Gra ALIEN ODYSSEY przypomina realizacją stawetny BIOFORGE. Tutaj jednak grafika jest bardziej kanciasta niż w produkcie ORIGIN. Tła i przeciwnicy, występujący dosyć często, dobrze oddają atmosferę podziemnej bazy. Poruszając się w myśl sloganu „z impetem w głąb" znajdujemy się w coraz mroczniejszych korytarzach. Wszystko utrzymane jest w palecie kolorów zdecydowanie ciemnych, co podnosi wrażenia estetyczne gracza. Jednocześnie nie jest na tyle ciemno, by nie rozróżniać kształtów wrogich robotów, eksplozji czy paneli komputerów. Jak na bazę Dagów przystało, językiem w jakim przyjdzie nam obsługiwać panele sterujące drzwiami, windami i dodowywaczami broni jest Dagski. Na szczęście szybko można opanować podstawowe komendy komputerów.



Psaph jak na humanitarnego pracownika SP przystało, uzbrojony jest w blaster. Blaster ma nieograniczony zapas energii, a w dodatku możemy go często doładowywać, zwiększając siłę rażenia.

Psaph w zasadzie nie jest akwilibrystą, ale potrafi skakać (zarówno z miejsca jak i z biegu), kucać i turlać się na boki (klawisz Alt + Shift + kierunek). Ta ostatnia czynność, zważywszy na dosyć ciasną budowę korytarzy, nie zawsze jest przydatna.

Mnogość rodzajów przeciwników może zaskoczyć niejednego wyjadacza. Można ich większość obejrzeć na jednym z komputerów na początku gry. Są dopracowani i co najważniejsze – różnorodni. Od humanoidalnych molochów dysponujących arsenałem Terminatora przez latające roboty – sondy aż po stacjonarne systemy obronne.

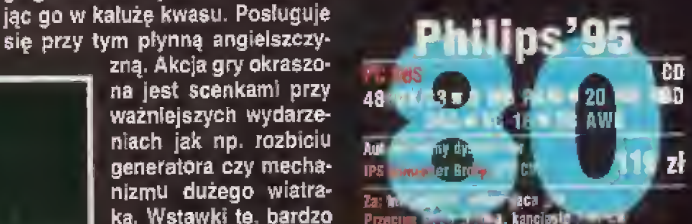
Psaph często komentuje własne czynności, czy to wyrażając radość z powodu zniszczenia wrogiego robota czy też ból, wdeptując go w kałużę kwasu. Posługuje się przy tym płynną angielszczyzną. Akcja gry okraszona jest scenkami przy ważniejszych wydarzeniach jak np. rozbiciu generatora czy mechanizmu dużego wiatraka. Wstawki te, bardzo ładnie wykonane, stanowią jednak tylko tło i nie przyćmiewają samej treści gry.

Podnoszenie przedmiotów: wystarczy ukucnąć i wejść na dany przedmiot. W niektóre cele łatwiej jest trafić kucając. Radzę stosować metodę strzelania we wszystko – jeśli się iskrzy przy trafieniu, to trzeba grzać dalej. W obłoczki wypadające ze zniszczonych kul na ścianach należy wchodzić – odnawiają energię.

Gra się przyjemnie, dużo się dzieje. Ogółem zaliczam ALIEN ODYSSEY do lepszych w swoim gatunku.

Banana Split

Tips: dajcie się zabić w każdym możliwym momencie. Autorzy postarali się aby Psaph przy różnych okazjach umierał różnorodnie – warte obejrzenia.

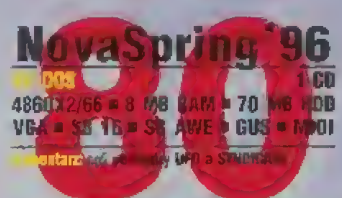


Jest taki rodzaj gier strategicznych, który budzi w wielu graczach emocje nie mniejsze niż kolejne mordobicie. LASER SQUAD (SS'8), SABRE TEAM (SS'17), SYNDICATE (SS'5), UFO (SS'14), JAGGED ALLIANCE (SS'27) – chyba wiesz już o co chodzi? Specyficzny klimat tych gier wciąga bez reszty – chciałoby się grać, grać i grać. Chyba dobrze, że gry takie przykuwają uwagę na długie miesiące, gdyż niestety nie ma ich zbyt wiele. Trudności techniczne, dobieranie perspektywy, algorytmy zachowania przeciwników i własnych żołnierzy poważnie wydłużają czas tworzenia. O DEADLINE grupy NOVA SPRING wiadomo było już od jesieni 1995. Po długim okresie ciszy gra ukazała się na rynku, ale jak wieść gminna niesie jest to jej szósta wersja!

I TY ZOSTANIESZ KOMENDOSEM

DEADLINE jest grą o działaniach tzw. brygad antyterrorystycznych. Jako dowódca specjalnego oddziału komandosów zatrudniany będziesz przy różnego rodzaju niebezpiecznych zadaniach. Odbicie zakładników, likwidacja groźnego gangu, atak na siedzibę terrorystów to dla ciebie chleb codzienny. Nie ma tu łatwych zadań – charakter kolejnych misji doskonale oddaje stopniowanie: trudna, trudniejsza, beznadziejna, niewykonalna. Ty jednak masz wypełnić je wszystkie...

Do swojej dyspozycji masz kilkunastu komandosów, podręczny skład broni i dokładne plany terenu. Po wybraniu i wyposażeniu ośmioosobowej grupy uderzeniowej, masz opracować niezawodny plan ataku. Twoi przełożeni, jak się domyślasz, nie pomogą ci w niczym. Będą za to ciągle krytykować. A to za duże straty w oddziale, a to że zginął zakładnik, innym razem zażyczą sobie byś brał terrorystów żywcem.



ALARM!

Misje w DEADLINE są niezwykle urozmaicone, lecz można zauważyć w nich pewien schemat. O piątej rano budzi cię telefon od twojej przełożonej. Terroryści zaatakowali tu i tu, wzięli zakładników, okupują jakieś budynki. Szczegółowy raport znajdziesz na biurku. Ich żądań nikt przy zdrowych zmysłach nie zamierza spełniać – pozostaje jedynie wyjście siłowe. Oczywiście nie możesz narobić zbyt wiele hałasu. Ani słowa prasie. Jak najmniej zabitych – także terrorystów. Jak najmniejsze zniszczenia. Jak się domyślasz najlepiej byłoby gdyby terroryści sami się poddali, aresztowali i zamknęli w więzieniu.

Nie czas jednak na zgryźliwe komentarze. Czas biegnie nieubłaganie, a przed tobą sporo roboty. Musisz wybrać komandosów do akcji, zdecydować jakie zabiorą ze sobą wyposażenie, na mapie opracować plan ataku i następnie wykonać go, czuwając nad sytuacją, by zadziałać osobiście gdyby poszło coś nie tak. Oprócz tego możesz zająć się rozmową z porywaczem (przez telefon), zamówić dodatkowy sprzęt lub zlecić śledztwo wskazując niejasne fragmenty raportu.

PLAN AKCJI

Najważniejszym zadaniem jest oczywiście opracowanie planu akcji. Oglądając szkic terenu musisz zaangażować cały swój zmysł taktyczny oraz spore pokłady wyobraźni aby stworzyć sobie wizję tego co tu się ma wydarzyć. Zwykle terroryści rozproszeni są po kilku budynkach, więc musisz odpowiednio podzielić swój oddział. Cały czas pamiętaj o tym, że nie jest to operacja wojskowa – strzelanina jest niepożądana. Akcja musi być błyskawiczna! DEADLINE genialnie oddaje zależność – im szybsza musi być akcja tym więcej czasu wymaga jej zaplanowanie.

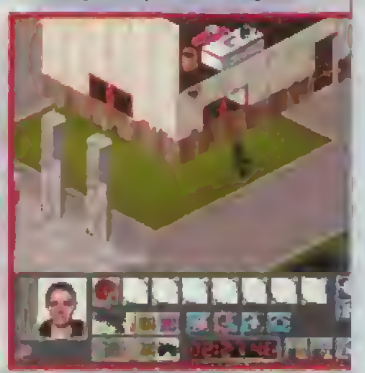
Plan akcji jest konieczny. Można co prawda sterować komandosami ręcznie, na przykład tak jak w SYNDICATE. Ale zwykle nie ma na to czasu. Szaleniec trzymający zakładników na muszce AK-47, czy fanatyk z palcem na detonatorze nie będą na ciebie czekać. Kilka sekund po oddaniu przez ciebie pierwszych strzałów zakładnicy mogą być już martwi, a bomba zdetonowana. Atak musi być błyskawiczny i to od razu na najgroźniejszych terrorystów. Wszelka zwłoka to śmierć. Podobnie jak w UFO dopóki atakujesz – jesteś bossem, zatrzymanie się to danie przeciwnikowi okazji do kontrataku.

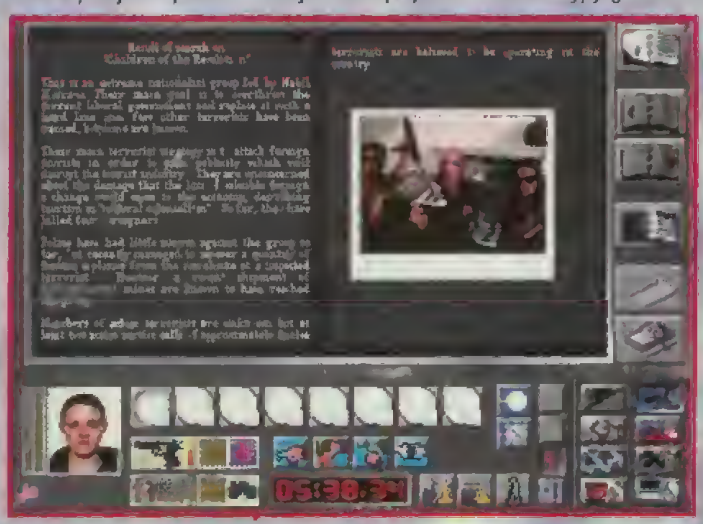
Przewagą terrorystów jest to, że są ukryci i zwykle mają zakładników. Twoją przewagą jest posiadanie lepiej wyszkolonych ludzi oraz specjalistycznego sprzętu. Poza tym to ty wybierasz miejsce i moment ataku!

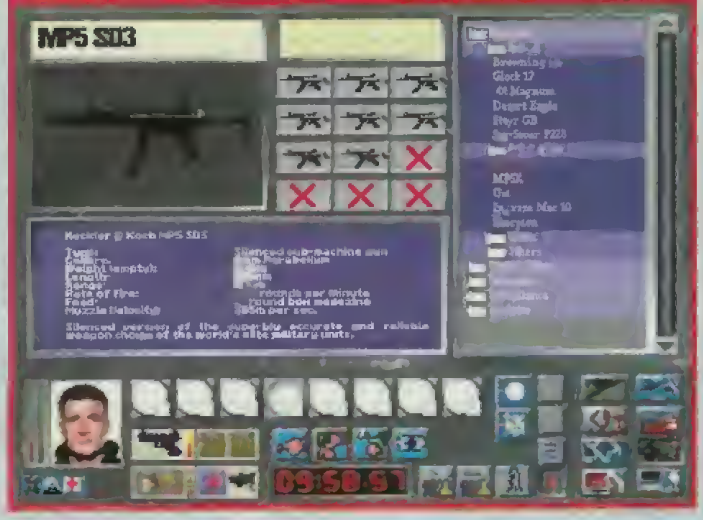
WYPOSAŻENIE

Sprzęt jaki masz do dyspozycji jest często kluczem do wykonania misji. Nie jest na przykład wszystko jedno jaką zabierzesz broń. Gdy twój komandos MUSI zabić jakiegoś terrorystę (np. gościa z bombą w samolocie) daj mu pistolet maszynowy. Jeśli przeciwnie, przewidujesz strzelaninę ale nie chcesz wielu zabitych daj swoim ludziom broń krótką (ale nie MAGNUM ani EAGLE). Gdy zostawiasz kogoś na straży na zewnątrz budynku do pilnowania szerszej przestrzeni – najbardziej przyda mu się karabin (wszystkie karabiny w DEADLINE to specjalne wersje snajperskie chociaż tego nie widać na zdjęciach).

Niezwykle przydatne w wielu misjach są granaty. Nie mówię tu jednak o zwykłych granatach odłamkowych. Aby nie pozabijać zakładników, a jednocześnie obezwładnić bandytów możesz skutecznie użyć dwóch typów granatów: ogłuszających (oznaczone: FL) i z gazem obezwładniającym (CS). Granaty ogłuszające działają skutecznie tylko w zamkniętych pomieszczeniach. Produkują one błysk i huk. Ich działanie jest natychmiastowe, ale krótkotrwałe. Granaty z gazem mają kilkusekundowe opóźnienie i terrorysta może uciec poza strefę ich działania. Obezwładniają one jednak przeciwnika na dłużej. Najlepiej stosować oba typy granatów







DEADLINE

naraz: ogłuszający przewraca przeciwników na tę krytyczną chwilę, która pozwala zadziałać gazowemu. Trzeba jednak uważać by twoi ludzie próbując chwytać obezwładnionych terrorystów sami nie

weszli w chmurę gazu zanim się ona rozproszy.

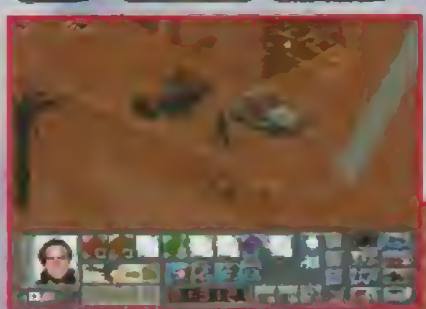
Ciekawą bronią, umożliwiającą spore kombinowanie, jest Winchester. Można z niego wystrzeliwać pociski ogłuszające i gazowe działające tak jak granaty (w przypadku gazowych – nawet lepiej). Winchester możesz załadować też pociskami z miękkim metalem (do wyważania drzwi), ze śrutem lub plastikowe, służące do obezwładniania wroga.

Niezwykle przydatnym, chociaż nielatwym w użyciu sprzętem jest THERMAL IMAGER. Umożliwia on widzenie przez ściany (tak, tak!). Przed akcją warto więc podesłać skrycie jednego żołnierza pod budynek gdzie kryją się terroryści. Może on dostarczyć ci wartościowych informacji o rozmieszczeniu przeciwnika. Jest to o tyle cenne, że pozycje bandytów zostaną naniesione na plan terenu i będziesz mógł wydać swoim komandosom bardziej precyzyjne rozkazy (np. CAPTURE i wskazanie konkretnego wroga).

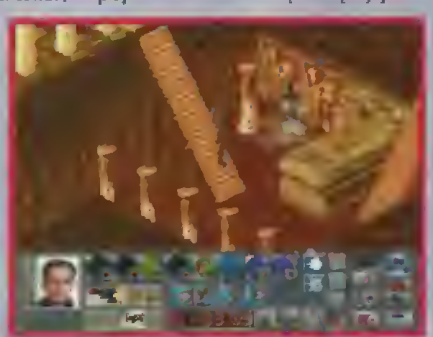
OKLASKI I GWIZDY

DEADLINE nie jest grą porywającą graficznie. Niska rozdzielczość już nawet w strategiach odchodzi w zapomnienie. Także sposób pokazywania wnętrz domów poprzez „zdejmowanie" ścian i dachów nie sprawdza się najlepiej. Działa bez zacięć, ale nie zawsze widać wszystko to co widzi konkretny żołnierz. Na słowa uznania zasługuje natomiast warstwa dźwiękowa. Podkreśla ona atmosferę skrytego działania, napiętych do ostateczności nerwów, narastających emocji.

DEADLINE jest grą trudną. Powiedzmy to jasno – nawet denerwujący



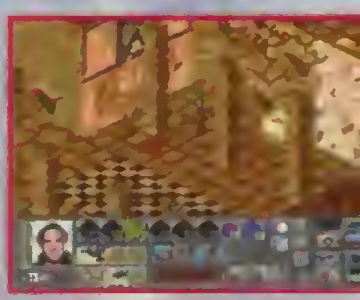
wystrzela twoich ludzi jak kaczki... Rozkaz ELIMINATE jest najbezpieczniejszy, ale dowództwo nie zaliczy ci misji będącej totalną rzeźnią. Stosunkowo najbardziej skuteczny rozkaz INCAPACITATE również może zamienić się w masową eksterminację jeśli coś pójdzie nie tak. A pamiętaj jeszcze o określeniu różnych stopni samodzielności.



Z pewnością DEADLINE nie jest łatwą wakacyjną gierką, nieco zbyt duży stopień trudności ma tę jedną zaletę, że wydłuża czas zabawy (czy to jeszcze zabawa?). Niestety, błyskawiczne akcje antyterrorystyczne nie pozwalają na dokładne przyjrzenie się wydarzeniom, spokojną analizę działań. Oj, przydała by się opcja REPLAY. Z tego też względu trudno wczuć się w swój team, zżyć z żołnierzami, poznać ich silne i słabe strony. Wzorcowa akcja powinna wszak trwać nie dłużej niż kilkadziesiąt sekund. Nie jest łatwo w tak krótkim przebłysku ocenić własną zasługę, umiejętności swoich ludzi i wpływ szczęścia.

#0 WAR[illegible]

Dla fanów takich gier jak DEADLINE nadejdzie po wakacjach (a może przed) radosny okres. Będzie UFO 3!!! Z grafiką SVGA, większą ruchliwością postaci (mogą skakać, czołgać się i jeździć pojazdami), oraz rozbudowaną otoczką detektywistyczną (zbieranie śladów działań Obcych, rozmowy z napotkanymi ludźmi). Będzie można wybrać czy chcemy walkę w czasie rzeczywistym (jak w DEADLINE czy SYNDICATE) czy klasyczne etapy (jak w UFO). Poza UFO3-APOCALYPSE warto zapamiętać jeszcze takie tytuły jak JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES, CLOSE COMBAT, AGENTS OF JUSTICE – na razie nie do końca wiadomo co się z tego wykluje, ale trzymajmy kciuki.



Pejotl

LODE RUNNER

Dawno, dawno temu (jakieś 10 lat wstecz), kiedy gier na świecie było jeszcze niewiele, malutka wówczas firma SIERRA ON-LINE wypuściła na rynek platformówkę o nazwie LODE RUNNER. Zadaniem gracza było zbieranie paczek z pieniędzmi i uciekanie przed wrogami – standardowa „fabuła" ówczesnych zręcznościówek. Postacie były bardzo małe, zaledwie na kilka pixeli, ale jak na tamte czasy grafika prezentowała się nieźle. Wtedy zresztą wszyscy mieli C-64, Atari lub XT z monochromatycznymi Hercules'ami, trzeba więc było mocno wytężać wzrok, aby z 16 odcieni koloru bursztynowego wyłowić bohatera. Nikomu to jednak nie przeszkadzało. Przeciwnie, co dzień po szkole zwalało się do mnie paru kolegów i przez kilka godzin waliliśmy w klawiaturę...

W 1994 roku pojawiła się gra LODE RUNNER: THE LEGEND RETURNS. Natychmiast odpaliłem komputer i stare, dobre Windows 3.1. Po uruchomieniu serce zabiło mi trochę mocniej – rzeczywiście była to druga część! Ale tu okazało się, że to, co było dobre ileś tam lat temu, dziś jest hmmm... kiczem? Gra oczywiście trochę się zmieniła – dodano 150 poziomów, jakieś efekty dźwiękowe, opcję dla dwóch graczy i możliwość tworzenia własnych plansz. Jednak brakuje jakiejkolwiek muzyczki w tle, postacie pozostały mikroskopijne, a w ich animacji także nie dostrzegłem upływu kilku zim. Nowszemu wydaniu nie poświęciłem nawet 5% tego czasu, który spędziłem grając w pierwszą część. Oczekiwałem więcej.

150 poziomów podzielono na 10 etapów. W każdym z nich plansze są podobne, różnią się tylko poziomem trudności i oczywiście układem ścian i tuneli. Po każdym etapie można obejrzeć kilkusekundową animację zwiastującą jakieś nowe przeszkody na następnych 15 poziomach.

Obecnie, gdy rynek jest zalewany dziesiątkami bardzo ciekawych gier o zróżnicowanej tematyce, mały ludzik nie był w stanie przykuć mojej uwagi na dłuższy czas. Myślę, że dla kogoś, kto nie grał w jakże odległych latach 80. w najstarszą wersję tego programu, gra w ogóle nie będzie przedstawiać żadnych wartości. Ale może nie jest tak do końca, bo na przełomie roku SIERRA wypuściła kolejną edycję LODE RUNNERA: ON-LINE. Zmiany dotyczyły głównie możliwości grania przez modem lub kabelek oraz środowiska działania – już tylko pod Windows'95.

Banse

Sierra '94

PC Windows 4 dyskietki
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 30 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ GUS ■

70

SPUD

SPUD to gra przygodowa dla małych dzieci. Spud jest imieniem pewnego chłopca, który mimo młodego wieku wplątany zostaje w nie lada kabałę, gdyż ważyć się będą losy świata. Otóż słynny producent zabawek (ale jedynie dla grzecznych dzieci zawsze słuchających rodziców, myjących uszy, szyje, zęby), a jednocześnie i dziadziuś Spud'a zostaje porwany. Zabawki produkowane przez dziadziusia słyną z solidnego wykonania oraz z tego, że dzieciaki je uwielbiają. Jak się później okazuje, porywacze są zausznikami złego Profesora, odwiecznego wroga dziadziusia, światłości i tego, co dobre. Profesor zarządził tę akcję dlatego, by maszyna – patent dziadka – zamiast gnomów, pileczek i innych króliczków produkowała ohydne gobliny i tego typu odrażające stworzenia mające pomóc Profesorowi podbić świat. Spud musi uratować świat przed zagładą... ale jaja!!!

Podczas gry w SPUD! nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że programiści spędzili wiele nocy przy LOST IN TIME. Nie tylko sposób poruszania się, ale i cała gra ma w sobie coś z tej produkcji COKTEL VISION. Nie chodzi tu z pewnością o grafikę, która przedstawia się jako ciąg wyrenderowanych i jakichś takich plastikowych przedmiotów i lokacji. Sterowanie jest intuicyjne, z racji odbiorcy gry nie ma tu systemu skomplikowanych komend, mamy do dyspozycji bodajże trzy ikonki: użyj, pójdź, inwentarz. Twórcy gry – grupa CHARYBDIS potraktowała SPUD! jako grę na luzie, grę którą można dać każdemu dziecku. Pomysł ten został całkowicie zrealizowany.

Scenariusz nie jest zbyt trudny nawet dla podlotka, w SPUD! nie istnieje zjawisko nagłego zwrotu akcji lub subquestu. I w gruncie rzeczy o to chodziło, bo rynek komputerowy cały czas się rozszerza, wkraczają nowe pokolenia graczy, nawet kobiety i dzieci. Gry uległy znacznemu uproszczeniu, poziom trudności obniżył się, a „multimedialne" sprawy są dziś sprawami najważniejszymi.

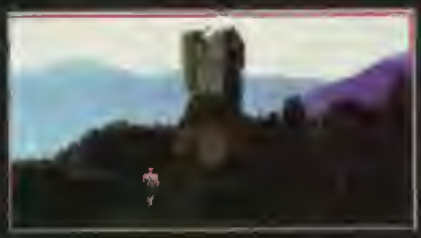
Mamut

Charybdis '96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■

Komentarz: Pierwsza naprawdę dobra przygodówka dla maluchów. ENCE UPON A FOREST przygodówka dla maluchów

70

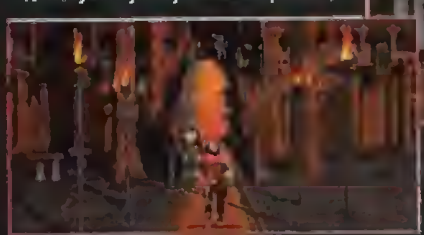


CHRONICLES OF THE SWORD

CHRONICLES OF THE SWORD to kolejna, po znakomitych INNOCENT UNTIL CAUGHT (SS'10) i GUILTY (SS'24) przygodówka wydana przez PSYGNOSIS. Nie stworzyła jej jednak DIVISION BY ZERO, tylko ekipa SYNTHETIC DIMENSIONS, mająca na swoim koncie jedynie DRUID'a. To niestety daje się zauważyć.

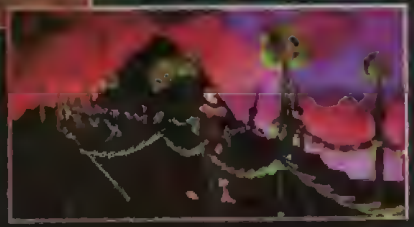
Gra przenosi nas w realia zamku Camelot i legendarnych Rycerzy Okrągłego Stołu. Król Artur jest w niebezpieczeństwie – rządy w państwie chce przejąć jego zła siostra Morgana. Wcielając się w postać Gawaina – świeżo upieczonego rycerza – zostajesz jedyną osobą mogącą uratować kraj i króla. W tym celu będziesz musiał odbyć daleką podróż na wyspę Lyonesse i zgładzić Morganą.

Fabuła jest ciekawa, choć przydałby się jej mały zastrzyk nowych pomysłów – to wszystko już było: daleka podróż, zbieranie składników do wyczarowania czegoś tam, ogromne potwory, mądre wiedźmy. Zagadki są niebanalne, ale na szczęście niezbyt trudne. Mogłyby być podstawą to do naprawdę dobrej zabawy, gdyby nie... no właśnie.



Najbardziej szwankuje sterownik. Występuje cała masa lokacji, a często trzeba przejść ich około dziesięciu, żeby wykonać jakąś czynność. Tego chodzenia w żaden sposób nie można przyspieszyć, a same algorytmy przemieszczania się Gawaina są również niedoskonałe – gdzie widać dwa rzędy jakiś kolumn, tam zawsze będzie przebiegać droga naszego bohatera. Gra staje się w ten sposób żmudna. To wrażenie potęguje fakt, że niektóre przedmioty są tak misternie ukryte na ekranie, że trudno je wytropić kursorem, a to powoduje bardzo nielubiane przestoje w grze. Dodatkowo wkurza jeszcze przymus dwukrotnego klikania na przedmiocie w celu jego wzięcia lub użycia. W jakim celu autorzy wymyślili taki system pozostanie ich tajemnicą. Sterownik po prostu powoduje uczucie nudy.

Teraz o lepszych stronach programu. Przede wszystkim rzuca się w oczy kapitalna, wyrenderowana grafika (przypomina wspomnianego wyżej DRUID'a, ale tu nie zastosowano rzutu izometrycznego). Ślicznie cieniowane lokacje wypełnione są całą kupą szczegółów, a światło z kominka lub pochodni pełga, a nie stoi w jednym punkcie. Postacie są płynnie skalowane, co sprawia wrażenie pełnej trójwymiarowości. Całość jest, jak bogowie przykazali, przeplatana filmikami, w których postacie poruszają się trochę jak roboty i do odtwarzania których potrzebny jest szybki czytnik CD. Szkoda tylko, że wszędzie jest tak ciemno, iż trzeba mocno rozjaśniać monitor, a to z kolei nie jest przyjemne dla oczu.



Kolejną pozytywną cechą jest muzyka. Cały czas towarzyszą nam miłe dźwięki skocznych melodii, kojarzących się nawet z zamkami i rycerzami, które wprowadzają trochę radości do tej monotonii. Również pojedyncze dźwięki, takie jak szum wody, czy trzask płonącego ognia w kominku brzmią dość realistycznie.

Natomiast ciepłych słów nie można powiedzieć o aktorach podkładających głosy postaciom. Nie wczuli się oni dobrze w swoje role i mówią bez ikry. Na przykład wypowiadane w intro przez Gawaina „I so swear" brzmi bardziej jakby było mówione podczas libacji alkoholowej niż w trakcie ceremonii pasowania na rycerza. Zresztą w ogóle dialogi nie są najmocniejszą stroną tej gry.

Nie podobały mi się również wizerunki postaci. Rycerzy Okrągłego Stołu wyobrażałem sobie jako ludzi odważnych, dzielnych, ale przede wszystkim mądrych, a tu na pierwszy rzut oka głównymi ich atrybutami są większe niż głowa bicepsy. Gawain to po prostu napakowany gigant, który dopiero co wyszedł z siłowni. Jednak szczytem jest Merlin. Do głowy by mi nie przyszło, że można go przedstawić bez siwej brody i spiczastej czapki w gwiazdki, a tu proszę – ubrany nie inaczej niż pierwszy lepszy stajenny. To sprawia, że trudno odbierać grę jako realistyczną adaptację legendy o Królu Arturze.

Rady dla grających: uzbrójcie się w czytnik CD o co najmniej poszóstnej prędkości i cierpliwość.

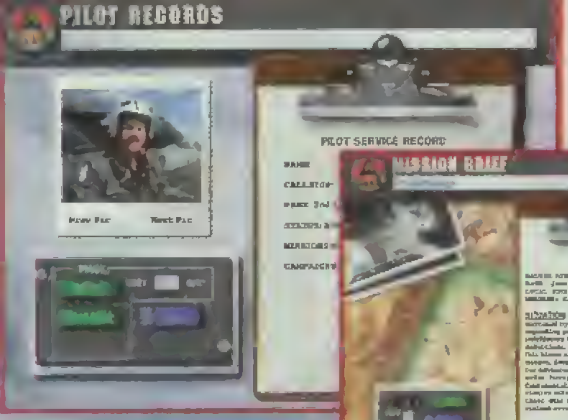
Bamse

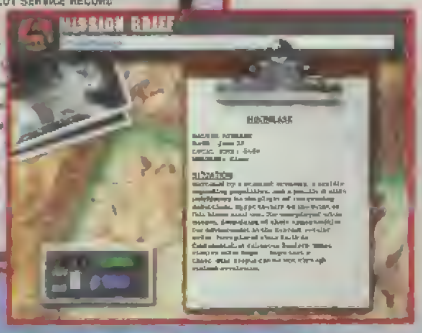
Psygnosis'96

PC [illegible] CD
4[illegible] MB [illegible] HDD
[illegible]
Au[illegible]
xxx[illegible] zł

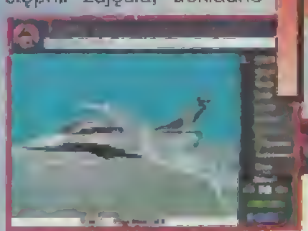
65

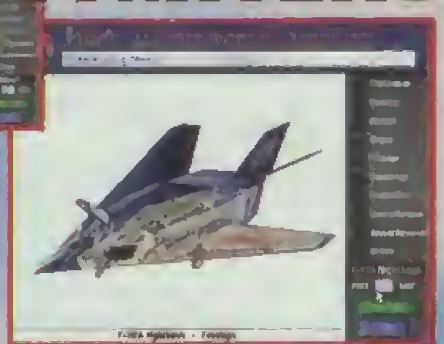
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS



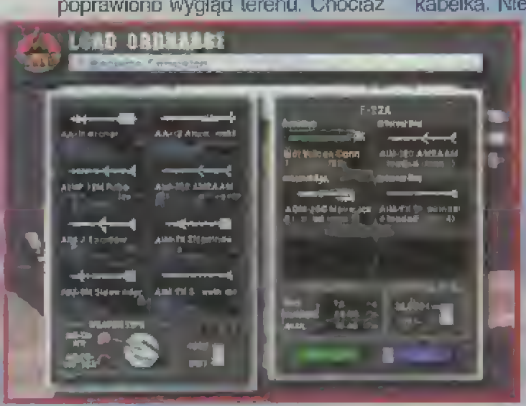


Mimo że U.S. NAVY FIGHTERS był symulatorem delikatnie mówiąc średnim, ELECTRONIC ARTS postanowiła najpierw rozszerzyć grę (USNF GOLD), a teraz wydać sequel – ADVANCED TACTICAL FIGHTERS. Miłośników symulacji elektryzowały pogłoski o współpracy EA z JANE'S INFORMATION GROUP – firmy zajmującej się gromadzeniem informacji z różnych dziedzin wojskowości, przede wszystkim zajmującej się lotnictwem. JANE'S słynie z corocznego wydawania obszernych przeglądów uzbrojenia armii całego świata. Niestety okazało się, że JANE'S nie wniósł zbyt wiele realizmu do ATF. Udostępnił zdjęcia, dokładne opisy sprzętu i kilkanaście filmików... no i oczywiście dobrze znane wielbicielom lotnictwa logo. Jednakże samo logo nie zwiększa wartości gry.





Autorzy ATF prawie w całości oparli się na USNF. To samo menu, takie same opcje i możliwości. Wszystkie informacje pilot znów otrzymuje dzięki systemowi kwadratowych okienek wyświetlanych w rogach ekranu. Poprawiła się nieco oprawa graficzna – cele podobnie jak w USNF są perfekcyjnie opracowane, ale w ATF poprawiono wygląd terenu. Chociaż trzeba przyznać, że z krajobrazem programiści EA jakoś sobie nie radzą – spójrzcie na las i już będziecie wiedzieć o co chodzi. Bardzo ładnie wygląda niebo w różnych odcieniach. Poza tym graczy zapewnia się, że dużo pracy pochłonęły liczne usprawnienia w kodzie zarządzającym symulacją. Gra pracuje w różnych rozdzielczościach – od 320x200 do 1024x768, obsługuje także urządzenia VR – VFX i I/O Glasses. Amatorzy wspólnych wrażeń mogą się zespolić przy pomocy sieci, modemu albo zwykłego kabelka. Niestety ATF w żaden sposób nie obsługuje GUS-a.



Podobnie jak w USNF mamy do dyspozycji mrowie samolotów. ATF można by nazwać megasymulacją, której ideą przewodnią jest „wszystko w jednym". Mówiąc konkretnie: do dyspozycji gracza są najnowocześniejsze maszyny bojowe – F-22A, F-117A NIGHTHAWK, B-2A SPIRIT, DASSAULT RAFAELE C, X-29 FSW, X-31 EFM, X-32 ASTOVL i trochę „starszych" – AV-8B Harrier II, F-14B TOMCAT, F/A-18D HORNET, SEA HARRIER FRS.2, SU-33 FLANKER, YAK-141 FREESTYLE-A, AC-130U SPECTRE. Nieźle, nieprawdaż? Po tym wyliczeniu fani realistycznych symulatorów wiedzą, że mogą spokojnie pominąć ten tytuł. ATF zawiera bowiem wszystkie wady symulacji, w których mamy możliwość latania różnymi maszynami. Loty zupełnie odmiennymi samolotami wyglądają bardzo podobnie. Samoloty wyposażone w zupełnie różne systemy pokładowe obsługuje się tak samo. B-2 różni się np. od Yaka-141 wyglądem kokpitu. Poza tym trzeba też dodać, że większość z wymienionych maszyn jest faktycznie w stadium prób i konstrukcji i tak naprawdę nikt nie wie jak będą zachowywać się w powietrzu.

Całym tym arsenałem lotniczym możesz zwiedzać niebo nad trzema różnymi częściami globu. Scenariusze obejmują: dość prawdopodobny konflikt w Egipcie, średnio realną wojnę Rosji z Chinami na Dalekim Wschodzie i dziwny nieprzekonywujący konflikt we Francji. Różne krajobrazy opracowano podobnie – więc tereny nad Lorarą wyglądają jak zielone pustynie z drzewkami.

Warto zwrócić uwagę na bardzo efektowną oprawę dźwiękową. Pomijając sugestywne odgłosy wybuchów i wycie silników, trzeba słówko powiedzieć o komunikatach radiowych. Podobnie jak w USNF tak i w ATF wszystkie rozmowy między pilotami są starannie przesamplowane – słyszysz paniczne okrzyki, monotonne głosy kontrolerów lotniczych podających różnorakie namiary, czy wreszcie głos swojego drugiego pilota, który podczas walki podaje ci wiele cennych informacji.

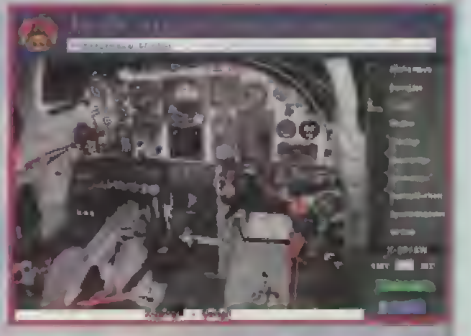
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS to gra przeznaczona raczej dla niezbyt wymagających miłośników awiacji. Bez trudu można ją opanować w godzinę, zaś grać można dosyć długo. Cieszy fantastyczna oprawa wszystkich menu, zaciekawia doskonałe (zdjęcia, opisy, przekroje, filmy) przedstawienie samolotów, którymi będziesz latał, wciąga możliwość kreowania własnych rozbudowanych misji. Jednak jeśli lubisz realizm w grach lotniczych to musisz pamiętać, że uproszczeń odnajdziesz w ATF bez liku.

KaYteck

Electronic Arts'96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 21 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
PlayStation
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) 134 zł

Za: doskonała oprawa
Przeciw: uproszczenia, brzydki krajobraz



RETURN FIRE

Gra RETURN FIRE ujrzała światło dzienne ponad rok temu na konsoli 3DO. Dzięki firmie TIME WARNER (która wchodzi w skład imperium WARNER BROS) teraz możemy się nią cieszyć na PC i PlayStation. Wersja PC jest bardzo udana i w niczym nie ustępuje oryginałowi, a nawet go przewyższa usprawnieniami w systemie graficznym.

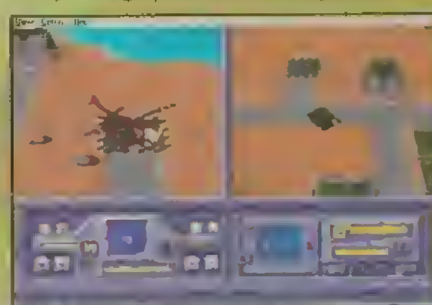
RETURN FIRE to mało skomplikowana strzelanina, nie pozbawiona jednak elementów taktycznych i strategicznych. Zasady są bardzo proste – sterując helikoterem, czołgiem lub samobieżną wyrzutnią rakiet APC trzeba dotrzeć do fortyfikacji przeciwnika, zniszczyć jego HQ i zdobyć, a następnie przywieźć jeepem do bazy jego flagę. Oczywiście przeciwnik nie śpi i posiadając takie samo wyposażenie będzie starać się zdobyć twoją flagę... Strzelaj i zapomnij, albo raczej strzelaj i nie zapominaj gdzie znajduje się twoja baza z pozostałymi pojazdami! Upłynie kilkanaście długich wieczorów zanim przebrniesz przez 100 przygotowanych przez autorów gry map.

Najlepszą zabawą w RETURN FIRE jest jednak gra w dwie osoby na jednym ekranie. Ściganie własnym helikopterem uciekającego przez wąski most nieprzyjacielskiego jeepa, a następnie posłanie go do diabła celną serią rakiet to jedna z wielu możliwości, które mają szansę wystąpić podczas pojedynków. Jeśli dodamy do tego ponad 100 nowych, różniących się od tych dla jednego gracza map to otrzymamy potężny ładunek miodności, który przez długi czas będzie nie do wyczerpania.

Graficznie RETURN FIRE wykonany jest wręcz wzorowo. Gra pracuje pod Windows'95 i posiada w pełni skalowane okienko (podstawowe tryby to 320x200 i 640x480). Grafika jest bardzo kolorowa, animacja na szybszych procesorach nie zwalnia nawet w wysokiej rozdzielczości. Dźwiękowi także nie mam nic do zarzucenia - pasująca do klimatu muzyka i digitalizowane odgłosy walki.

RETURN FIRE ma prawo dumnie stanąć na półce każdego miłośnika wojennych strzelanin.

Ash



Time Warner'96

PC DOS — 1 CD

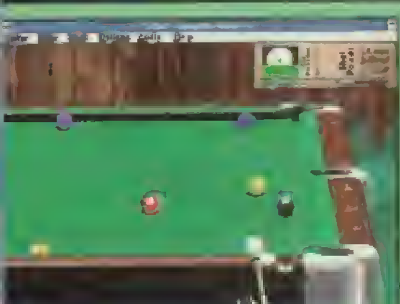
486DX/33 ■ 8 MB RAM

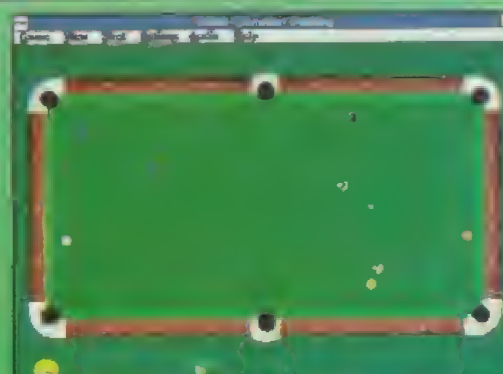
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

PlayStation, 300

Autoryzowany dystrybutor [illegible] (PC CD) — zapowiedź: lipiec

20





POOL CHAMPION

POOL CHAMPION firmy MINDSCAPE to kolejna próba przeniesienia na ekran jednej z najbardziej popularnych ostatnio gier – bilarda. Do wyboru mamy sześć najpopularniejszych odmian zaczynając od „piętnastki", a na „dziewiątce" kończąc. Nieznajomość zasad rozgrywania którejkolwiek z nich nie jest żadną przeszkodą, gdyż dołączona encyklopedia zawiera obszerne opisy zasad rozgrywania każdej z symulowanych odmian.

Jeśli chodzi o szatę graficzną, to nie stoi ona niestety na najwyższym poziomie. Trójwymiarowe animacje przypominają trochę ECSTATICA, ale ich jakości nie ma co porównywać. Ruchy postaci nie są płynne, a bile poruszają się skokami, szczególnie po odbiciu od bandy lub innej bili. Wnętrza lokali, które były zapewne tworzone przy pomocy 3D Studio lub podobnego programu, także nie zostały dopracowane do końca, ale ostatecznie ujdą.

Jednak najsłabszą częścią programu jest rozgrywka. Stół widać z lotu ptaka, co nie byłoby najgorszym rozwiązaniem gdyby nie fatalna grafika. Po pierwsze nie ma możliwości powiększania obrazu, a bile mają średnicę kilku milimetrów więc o celnym uderzeniu nie ma co marzyć. Po drugie, mimo że programiści przewidzieli możliwość wyświetlenia torów bil po trafieniu, to niestety często nie pokrywają się one z rzeczywistością. Zdarza się, że w ogóle nie trafisz w wybraną bilę, mimo iż z torow wynikało że „siedzi" ona w łozie. Po trzecie brakuje możliwości płynnej zmiany kąta uderzenia. Widać to szczególnie przy próbach trafienia przez cały stół. Nawet najprecyzyjniejszy ruch myszką gwałtownie zmienia tor poruszania się trafianej bili i celne uderzenie graniczy z cudem.

Podsumowując, POOL CHAMPION zawodzi na całej linii. W sumie jedyną zaletą tego programu jest możliwość pooglądania średniej jakości animacji. Jeśli chodzi o wiadomości na temat różnych odmian bilarda, to taniej wyjdzie pójść do biblioteki lub popytać kolegów. Natomiast jeśli chodzi o naukę gry to zdecydowanie lepsze wyniki przyniesie wynajęcie stołu i pomoc kolegi mającego jakiekolwiek pojęcie.

C(w)alineczka

Mindscape'95

PC WINDOWS — 1 CD

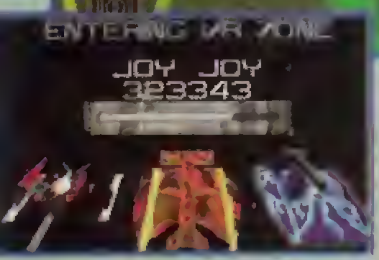
386DX/33 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

[illegible] grafika, dźwięk

[illegible]: zero miodności, denna obsługa

20



Było i ni ma, jak w ruskim cyrku

ASSAULT RIGS

Małe czołgi szalejące w zwariowanym świecie – czyż nie uroczy pomysł na grę? Niby prosty, a jakże wciągający. ASSAULT RIGS jest grą, która z początku przeznaczona była jedynie dla posiadaczy PlayStation (opis SS'34), ale sukces jaki odniosła zdopingował PSYGNOSIS do wydania także wersji na nieco „poważniejszą" platformę – PC CD. Podobnie było z DESTRUCTION DERBY oraz WIPEOUT. Konsolowa biblia mówi, że gra powina być maksymalnie prosta w obsłudze, dynamiczna i efektowna. I taki jest ASSAULT RIGS.

Gracz jeździ małym (przynajmniej taka jest perspektywa) czołgiem, bądź działem samobieżnym. Co prawda słowo „jeździ" nie oddaje rzeczywistości – czołgi niemal jak samochody GTI szaleją po korytarzach i komnatach, skaczą, obijają się i przewracają. Niekiedy gra bardziej przypomina wyścig po wertepach niż strzelaninę. Opanowanie sterowania utrudnia spora inercja. Podczas jazdy pamiętaj o hamulcu – naucz się go wykorzystywać.

Błyskawiczna akcja toczy się w bardzo dziwnym świecie. Trochę cybernetycznym, trochę jakby zbudowanym z klocków dla dzieci. Na początku plansze są niezwykle proste, ale z czasem stają się coraz większe i coraz bardziej skomplikowane. Pojawiają się windy i ruchome kładki. Później masz już do czynienia z czystym labiryntem – doskonała wyobraźnia i pamięć są bardzo wskazane. Zasady są banalne – jeden poziom to jeden labirynt, aby przejść wyżej musisz zebrać wszystkie tajemnicze kryształy. Oczywiście życie utrudniają ci przeciwnicy, dziwaczni jak wszystko w tej grze. Strzelają, taranują, podpalają, walą rakietami, wiercą dziury... Jednym słowem pomysłowa banda. Generatory twego czołgu ostaniają cię tworząc pole siłowe – każdy kontakt z wrogiem owocuje słabnięciem energetycznych tarcz. Gdy jakaś część pola zniknie znajdziesz się tam gdzie lądowanie spędzają wieczność – w krainie wiecznych łowów.

Klimat gry ma coś z DOOM i DESCENT razem wziętych. Z pierwszego widok „z oczu" i świat z grawitacją, zaś z drugiego bardzo dezorientujące właściwości i zagadki logiczne. Nie ma w tej grze krwi bryzgającej po ścianach, czy ohydnych potworów – są różne pojazdy, miotające machiny stacjonarne, czy niezwykłe, niekiedy śmieszne stwory. Wszyscy przeciwnicy wyglądają jakby stowrzono ich nazbyt schematycznie. W ogóle gra na pierwszy rzut oka sprawia wrażenia bardzo ubogiej graficznie, ale to tylko pozory. Oczywiście daleko jej do grafiki symulatorów pracujących w trybie SVGA, ale tym symulatorom daleko do płynności i dynamiczości akcji w ASSAULT RIGS. Poza tym zauważ, że co jakiś czas zmienia się sceneria i wszystkie tekstury. Nie zabrakło też fajnych drobiazgów jak np. widoczna na końcu lufy zmiana uzbrojenia. Możliwość śledzenia akcji z jakże różnych położeń świadczy o wysokim poziomie algorytmów zarządzających grafiką. Choć trzeba przyznać, że przy dużych zbliżeniach linie proste nazbyt się uginają. Całości dopełniają fajowe wybuchowe wybuchy i gra świateł generowana w czasie rzeczywistym.

Aby ułatwić graczowi życie i nieco skomplikować grę autorzy wprowadzili możliwość zbierania różnych broni i urządzeń wspomagających w walce. Można więc strzelać z karabinów, działek energetycznych, razić pociskami odbijającymi się niczym kulka w pinballu. Są też rakiety – zarówno głupie jak i genialne (samosterujące). Trudniej znaleźć przydatne urządzenia typu super osłony, autocelowanie, czy znikanie. Jak już mówiłem co jakiś czas zmienia się scenaria, a wraz z nią dostępne dla ciebie pojazdy bojowe. Zawsze masz do wyboru trzy – szybki jak wiatr ze słabymi osłonami, wolny i opancerzony oraz trzeci, w którym konstruktorzy kierowali się zasadą równowagi pomiędzy prędkością a bezpieczeństwem. Ja zawsze wybierałem tego najwolniejszego, który i tak posuwa jak dziki, a którego osłony pozwalają dłużej przetrwać.

Możesz się zespolić z komputerem kolegi (sieć, kabelek) i wspólnie poszaleć. Warto też słówko rzec o dźwięku. Programiści zajmujący się tą partią kodu bardzo się postarali. Na lepszych katrach dźwiękowych gra generuje różne efekty: PHASED – specjalnie do gry w słuchawkach, QSOUND – polepsza efekty stereo na głośnikach, SURROUND – na odpowiednim sprzęcie generuje efekt umiejscowienia dźwięku także z porzodu, bądź z tyłu, REVERB – polepsza efekty specjalne np. podczas jazdy w tunelu.

KaYteck

Psygnosis'96

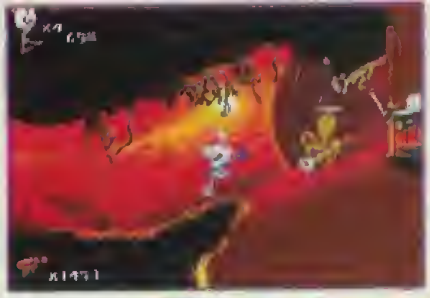
PC DOS **1 CD**

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

PSX

Autoryzowany dystrybutor CD Projekt (PC CD)

zapowiedź: lipiec



tony skondensowanego humoru, który ujawnia się na każdym kroku. Każdy ruch Jima oraz członków nieprzyjaznej mu społeczności jest wypracowany ręką zawodowego animatora, zaś scenki przerywnikowe działają jak bomba z gazem rozweselającym.

Co za perwersja - naga dżdżownica!!!!

EARTHWORM JIM 2

Przygody zmutowanej dżdżownicy już rok temu podbiły serca konsolowców, a gdy EARTHWORM JIM został skonwertowany na PC, to zachwytom nie było końca. JIM zdystansował wszystkie platformówki na tyle, że został wybrany w Europie grą roku 1995.

Takiej okazji się nie przepuszcza, dlatego nie trzeba było długo czekać na jeszcze lepszą i bardziej cudaczną drugą część. Gra jest po prostu bombowa, a musicie przyznać sami, że naprawdę o niewielu tytułach da się to powiedzieć.

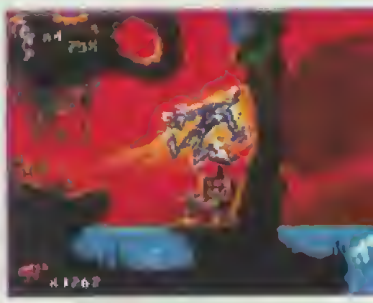
EARTHWORM JIM 2 oprócz pierwszorzędnego wykonania, niesie ze sobą

Jim nie ma wiele wspólnego ze spotykaną w żyznej ziemi bądź znajdowaną pod krowimi plackami dżdżownicą, tzw. rosówką. Należy wprawdzie do podobnego gatunku, na co wskazuje pierścieniowa budowa ciała, jednak jest trochę bardziej czlekokształtny. Potrafi biegać, skakać, wspinać się, wisieć na rękach, strzelać z kilkunastu rodzajów broni, robić uniki... i wiele więcej. Jim jest postacią niesamowicie dynamiczną, gibką i co najważniejsze przesympatyczną. Dzięki tym cechom stanie się z pewnością kolejnym ulubionym bohaterem gier, dołączając do grona, w którym są m.in. Mario, James Pond, Sonic, Zool i Superfrog.

Co tu dużo mówić, gra jest zrobiona fachowo. Animacja, udźwiękowienie, doskonała obsługa – wszystko na najwyższym poziomie. Scenerie przypominają kreskówki Disneya, zaś ich różnorodność i oryginalność naprawdę zadziwia! Motywy ze świniami, które trzeba przenieść w odpowiednie miejsce, czy ucieczka przed szalonymi babciami to kropla w całym morzu przekomicznych akcji.

Zwykłe parcie do przodu aby jak najdalej dojść, omijanie przeszkód i strzelanie do latających pokrak jest zręcznie przerywane elementami logicznymi. Z reguły są to czynności proste, dające odpocząć zbolałym palcom. EWJ2 polecam każdemu!!! Ta gra nie posiada słabych punktów! Jest uniwersalna, nie ma bariery wiekowej, rządzi w niej wieczna ekstazaaaaa!!!!

Wicik



Rainbow Arts'96
PC
1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE
Ze:
95

LEMMINGS PAINTBALL

Malutkie Lemmingi, które kiedyś całymi nocami wyciągało się z opresji, przeszły wielką metamorfozę. Z mikroskopijnych żyjątek wyrosły wielkie monstra 3D, aby ostatnio znów stać się małymi kudłatymi stworkami, widzianymi w rzucie izometrycznym. W LEMMINGS PAINTBALL milusińscy zostali wyposażeni w pistolety na kulki z farbą, czyli paintball.

Dobrze zrealizowany rzut izometryczny odświeżył coraz nudniejsze przygody Lemmingów i tchnął w nie powiew tak bardzo potrzebnej odmiany i nowości. Element ratowania zwierzaczków zastąpiono tu koniecznością zdobywania flag i unicestwiania obcej nacji Lemmingów, wyposażonych również w paintball. Złośliwcy potrafią bardzo dokładnie strzelać. Strzeż się ich więc, nie pozostając dłużnym puknięcia w twarz z kulki wypełnionej farbą. Gdy poczujesz, że zbiorniczek z farbą staje się coraz lżejszy, to nie masz wyjścia – musisz poszukać porozrzucanych w okolicy magazynków.

Podczas grania ujawnia się spore podobieństwo do CANNON FODDER. Po pierwsze ten izometryczny rzut i ekipy złożone z jednego, dwóch lub czterech Lemmingów... Po drugie nie wykonujesz nimi już żadnych innych czynności oprócz łażenia i strzelania w pojedynkę, dwójkami lub całą watahą. Ale jest też rozwinięcie. Najważniejsze to aż cztery poziomy trudności. Pierwsze dwa stanowią zwykłą zaprawkę i bardzo przyjemny relaks. Dwa ostatnie są dla odmiany kosmicznie trudne. Większość poziomów zaczyna być w pewnym momencie niezłym zadaniem kombinatorsko-strzeleckim. Zwiększa się obszar planszy, po której przyjdzie ci się poruszać, a także celność i inteligencja przeciwnika.

Scenerie są ciekawe i różnorodne, szkoda że występują tylko w niskiej rozdzielczości – wysoka wyeliminowałaby kanciastość i rozmazywanie się prostopadłościennych kształtów. Posiadaczom modemów dostępna będzie opcja gry w dwie osoby. Dochodzi wtedy do pojedynku ekipy z ekipą, wymiany ognia farbowego, zastawianie na siebie pułapek i wielu innych ciekawostek. Najważniejsze, że zabawa zyskuje więcej rumieńców niż w opcji dla jednego gracza.

Psygnosis'96
PC Windows 95
1 CD
386DX/33 ■ MB RAM ■ 20 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ MS
Ze: mio
Przeciw: Amiga lemmingi
70

Niezwykle urokliwie w połączeniu z dobrą grafiką wypada dźwięk. Składa się na niego zestaw staroszkolnych sampli typu „Let's go", „oh no" oraz przyjemna muzyczka. Nie sposób więc oprzeć się sympatycznym kudłaczom.

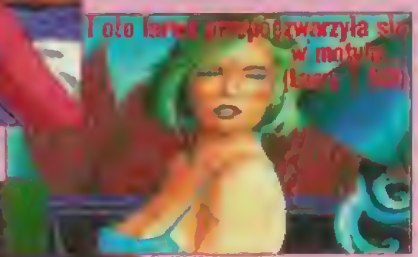
Wicik

LARRY LAFFER EROTICUS EXODUS

Larry 1 w wersji AGI i SCI - dzieli je tylko, albo aż... 5 lat

W roku 1987 pojawiła się na rynku gra, która nie dość, że skopała tyłki wszystkim „wyjadaczom", to kompletnie zmieniła samo pojęcie GRY. Pierwsza na świecie posiadała „trójwymiarową" grafikę, postać wspaniale poruszała się po jakże prawdziwym tle, do tego jeszcze ta realistyczna muzyka i sugestywne efekty dźwiękowe... Dodać trzeba, że gra była trudna. Człowiek, któremu z pomocą bożą (lub nie) udało się ją ukończyć, zostawał z miejsca okrzyczany informatycznym bossem i gdy zechciał, mógł udzielać rad mniej utalentowanym kolegom. Pewien jestem, iż wiele osób wie już o jakiej grze mówię i nawet „Gawędziarzowi bez fal" zakręciła się łezka w oku.

Nieprawdopodobne, co za larwa... (Larry 1 AGI)



Tak, to Larry "Wygodny Fraczek". Jego pierwszy atak na półki sklepowe spotkał się z należytym odzewem, notabene tak dużym, że w 1992 r. SIERRA wydała nową, poprawioną wersję LSL1 (SS'3), ale nie o tym mowa. Część druga (LOOKING FOR LOVE IN SEVERAL WRONG PLACES) okazała się jednak niewypałem, gracze narzekali na brak pikantnych scen i ogólną cenzurę. Po krótkim okresie kierownictwo firmy zdecydowało się na wydanie trzeciej części, utrzymanej już w klimacie dość pikantnej i frywolnej „jedynki". Doszło jednak do konfliktu pomiędzy szefostwem SIERRY a twórcą gry Alem Lowe i w wyniku tego czwarta część się nie ukazała, więc jest żartobliwie nazywana THE LOST FLOPPIES.

Jednak impas ten nie trwał długo i latem 1993 światło dzienne ujrzała część piąta, a rok później dość średnia część szósta – SHAPE UP OR SLIP OUT (SS'9). Jak sytuacja wygląda teraz? Al Lowe chwilowo zarzucił projektowanie kolejnych przygód Larry'ego, przerzucił się głównie na gry dla dzieci – żeby wymienić tu tylko TORIN'S PASSAGE, a SIERRA zastąpiła świetną serię LSL kilkukompaktowymi produkcjami (PHANTASMAGORIA zamiast LSL? ADRIENNE zamiast LARREGO LAFFERA?)... Światełko zaświeciło w maju 1996 r., kiedy to nasi szpiedzy wyszperali pierwsze screeny do siódmej części! Widać już, że grafika nie będzie digitalizowana (a szkoda, chociaż może to i lepiej), lecz rysowana przez narkotycznych komiksiarzy. Czekamy!

■ ■ ■

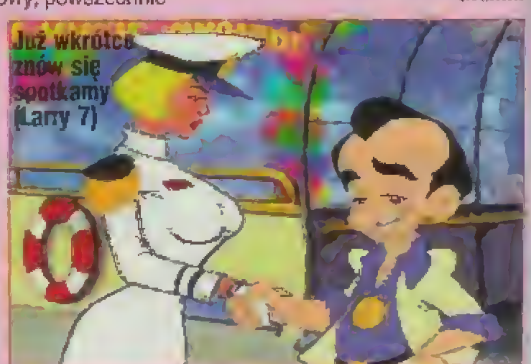
Niedawne wydanie przez SIERRA kompaktu zatytułowanego LARRY'S GREATEST HITS jest dla mnie doskonałą okazją do powiedzenia czegoś o piątej części przygód Larrego. O LARRYM było już w SS'03 i SS'09, jednak o „piątce" jakoś nikt nie wspomniał. Ona sama stanowi swoisty przełom w serii przygód Laffera. Przede wszystkim to właśnie w niej znacząco poprawiono grafikę i dźwięk, oraz wymieniono stary system sterowania (wpisywanie komend) na nowy, powszechnie zwany „point'n'click".

Scenariusz – szpiegowska afera, tylko trochę odbiega od całości, gdyż reszta pozostała ta sama: playboy–nieudacznik usiłuje podrywać kusząco piękne kobiety. W tej odsłonie Larry dostaje zlecenie stłumowania kilku „narowistych" panien w akcji. Jednak w wyniku (a jakżeby inaczej?!) wielu przeciwności losu, oraz swej niezgłębionej głupoty wplątuje się w aferę, którą w końcu nieświadomie rozwikłuje...

W grze panuje niepowtarzalny klimat, którego notabene w żadnej grze-klonie nie udało mi się wychwycić, jednak nic nie jest doskonałe. Odrażająca jak na dzisiejsze czasy muzyka i zbyt łatwy scenariusz zwaliły mnie z nóg. Ukończenie całej gry, zajęło mi jeden krótki wieczór. Dlatego właśnie nie będzie rozwiązania na łamach; możemy je za to zamieścić na CD.

Cóż mogę powiedzieć na koniec? Gra jest fajna, ale na krótko, zaistniało w niej wiele niedomówień i niedopracowanych zagadek. Na pochwałę jednak zasługuje duża dawka humoru i egzemplarz pisma PLAYSPY w pudełku. Zwróćcie, proszę, uwagę na rozkładówkę przedstawiającą Namiętną Patti. Jest to co prawda tylko rysunek i trudno jest tu mówić o jakiejkolwiek pornografii, ale jakże to piękny rysunek...

Mamut



STAR WARS

Gdy George Lucas w 1977 roku kręcił pierwszy film STAR WARS, nie mógł wiedzieć, że na świecie rozpęta się prawdziwa burza. Za rok minie dwudziestolecie tego wydarzenia, tymczasem Lucas kręci nową trylogię GWIEZDNYCH WOJEN. Pierwszy film ma trafić do kin już w przyszłym roku. Pierwszy z trzech.

Zapewne znajdzie się wiele osób, dla których GWIEZDNE WOJNY oglądane na stojąco dawno, dawno temu w kinie były ogromnym przeżyciem. Bo dla mnie, kilkuletniego wtedy kajtka, było to coś tak pięknego i wspaniałego, że do dziś na mojej półce stoją trzy kasety video. Ukochana trylogia STAR WARS. Od tego czasu ukazało się wiele [illegible] których akcja rozgrywała się w świecie tych filmów. Pamiętam trzy jeszcze na Spectrum, tem trzy na PeCecie.

Kolejne STAR WARS to gra zręcznościowa, oparta na scenariuszu pierwszego z filmów tworzących trylogię. Od ponad roku jest już obecna na konsoli SUPER NINTENDO (pod nazwą SUPER STAR WARS), wreszcie doczekaliśmy się konwersji na PC. Gra rozpoczyna się gdy znudzony LUKE wlócząc się po pustynnym oceanie TATOOINE spotyka złotą pałkę – robota C3PO. [illegible] 2 zostaje porwany przez łowców robotów JAWAS, LUKE musi go uratować. [illegible] niej do BENA KENOBIEGO, do miasta MOS EISLEY gdzie spotykają HANA SOLO I CHEWIEGO. Wynajmują FALCONA MILLENIUM i lecą [illegible] księżniczkę z rąk złowrogiego [illegible]THA VADERA, który przetrzymuje ją na GWIEŹDZIE ŚMIERCI.

Po wszystkim udają się [illegible] bazy rebeliantów, gdzie przygotowują plan ataku. Następuje nalot na GWIAZDĘ ŚMIERCI, protonowe torpedy wchodzą w szyb wentylacyjny [illegible] BOOOOOM. Wygraliśmy, Imperium poniosło porażkę! 13 etapów pełnych skakania, strzelania, latania, i machania świetlnym mieczem.

Bardzo dobrze, że LUCASARTS zdecydowała się wydać tę grę na PC. To świadczy, że rośnie liczba osób znudzonych sztuczną interakcją i interaktywnymi filmami. Jeśli zaś chodzi o Gwiezdne Wojny, to w produkcji znajduje się m.in. DARK FORCES 2 dla PC i SHADOW OF THE EMPIRE dla NINTENDO 64, a także DARK FORCES 2 i X-WING VS. TIE FIGHTER. Zasłyszane plotki mówią także o planowanych bądź też będących we wczesnych fazach produkcji [illegible] tegii i przygodówce, które rozgrywają się w świecie STAR WARS. Z niecierpliwością czekamy!

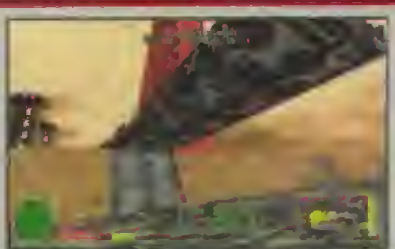
Gulash

Lucasarts'96

PC CD 1

[illegible] RAM

VGA ■ SB 16 ■



ZONE RAIDERS

Przed nami kolejna odświeżona wersja starego przeboju. I kolejna gra z gatunku DOOM-na-kółkach (ewentualnie w poduszkowcu, ale to w końcu prawie to samo). Znowu poruszamy się po labiryncie tras, szukając różnych rzeczy i strzelając do obcych pojazdów. Tylko dlaczego gracz musi latać w bolidzie, który zrobiony jest na bazie starego samochodu, podczas gdy przeciwnicy dysponują o wiele nowocześniej wyglądającymi pojazdami o opływowych kształtach. Wprawdzie po kilku misjach do dyspozycji oddany zostanie nowy, lepszy pojazd, jednak wrażenie niesmaku pozostaje.

Sterowanie odbywa się w sposób standardowy i dobrze już ograny – żadnych niespodzianek. Kilka rodzajów broni, dwa widoki (ze środka i zza pojazdu) i automatycznie rysująca się mapa pozwalają na dostateczną kontrolę tego, co dzieje się na ekranie. Posiadacze wolniejszych maszyn mogą dostosować opcje detali do szybkości swoich maszyn, jednakże rozdzielczość 640x480 nadaje się chyba dla PENTIUM 300, który powstanie właśnie dla potrzeb tej gry.

Gra sama w sobie jest niestety dosyć słaba. Podobne do siebie poziomy, na których prawie nic się nie dzieje nie robią odpowiedniego wrażenia. Po prostu prawie nic na nich nie ma, tekstury się powtarzają, przeciwnicy wyglądają tak samo. Jest jakaś fabuła, lecz intryga nie jest skonstruowana tak dobrze jak np. w ROAD WARRIOR. Cały czas nie mogę się pozbyć wrażenia niedopracowania programu. Dlaczego na PENTIUM 90 z 32 MB RAM gra w wysokiej rozdzielczości zachowuje się jak STRIKE COMMANDER na 386SX? Zabrakło chyba czasu na wykończenie graficznych procedur i stąd te niedociągnięcia.

Gulash

Virgin'95

PC CD 1 CD

486DX ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD

VGA ■ SB 16 ■

Za: szybka grafika w 320 x 200, dobry dźwięk

Przeciw: nuda, nuda, nuda

To był wieczór jak każdy inny. Graleś w pokera z pierwszym lepszym szulerem o niebagatelne stawki. Twój przeciwnik właśnie zgarniał wygraną, kiedy z rękawa wypadł mu as pik. W przypływie szału przygwoździłeś mu nożem do stołu rękę sięgającą po rewolwer. Podobno czterech mężczyzn miało problemy z wyjęciem tego kozika. Chcąc nie chcąc, musiałeś uciekać. Wędrówka przez pustynię zakończyła się dopiero po zmierzchu następnego dnia. Dotarłeś do małej mieściny zwanej Diamondback...

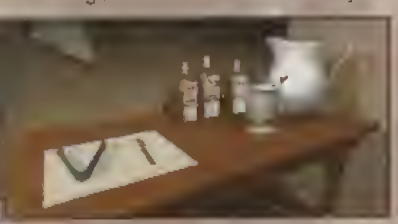
DZIEŃ 1

Pierwszą napotkaną osobą będzie Leroy - właściciel strzelnicy. Z rozmowy dowiesz się o braciach Belcher'ach terroryzujących od pewnego czasu miasto. Poczekaj aż odejdzie i zabierz dzbanek. Drogę do saloonu zblokuje ci dość potężny piesek, najwyraźniej nie mający przyjaznych zamiarów. Chińczyk w zielonym kitlu to niejaki Help, u którego można w razie potrzeby zasięgnąć języka. Na razie uzyskasz jedynie wskazówkę, że psa uspokoisz dając mu kość. Odkrywcze, no nie? Leży ona tuż przed bramą do miasteczka. Zły brytan natychmiast zmięknie, a od Helpa dostaniesz jeszcze obrączkę.

Następny przechodzień to Jackalope Jones. Udzieli ci kilku rad pomocnych w przetrwaniu w mieście i jako „talizman" wręczy asa pik, z którego zawsze możesz skorzystać w saloonie Hard Drive. Udaj się tam teraz.

Po wejściu zamów od razu drinka i postaw kolejkę Nate Trotter'owi – tutejszemu rancherowi. Saloon jest właściwie jedynym miejscem, gdzie można się wzbogacić. Najszybciej - grając w Blackjacka, czy jak kto woli w „oczko". Radzę ułożyć sobie dobre stosunki z Ooną Canute – właścicielką lokalu. Jeżeli ci się to już uda, daj jej obrączkę – wstęp wolny „na górę".

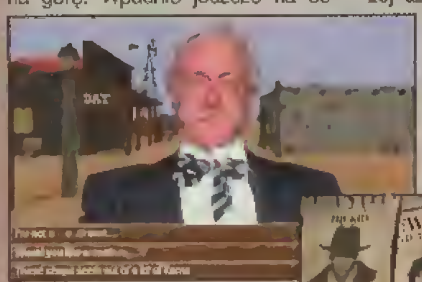
W pokoju nr 2 mieszka Sophie Delacasino. To śpiewaczka przez małe „ś", posiadająca przedziwny dar odstraszania publiczności. Pod czwórką zastaniesz Ruby O'Dowdle. Wpuści cię dopiero, kiedy trzykrotnie zapukasz do jej drzwi. Jeśli umiejętnie poprowadzisz rozmowę, otrzymasz klucz od tylnego wejścia do saloonu.



Czy ktoś jeszcze pamięta, że na komandosa mówiło się kiedyś cyrulik?!?

Na ulicy możesz jeszcze spotkać Radissona Bloodstone-Hayes. To głupi, bostoński pyszałek, bardzo ufny w swoje siły. Da ci cygaro i zaoferuje pomoc w zdobyciu noclegu w hotelu. Bezpieczniejszą alternatywą jest dom burmistrza, do którego zaprosi cię jego żona, pani Cosimowa Macintosh, spacerująca w okolicach cmentarza.

Twoja gospodyni zapragnie poznać cię za swoją córką i nakaże poczekać w pokoju gościnnym. Chociaż to brzydki zwyczaj, przeczytaj listy leżące na kominku, a z jednej z książek stojących w regale wyciągnij zdjęcia „rozmegliżowanych" kobiet. W kuchni czeka już na ciebie Marie Macintosh. Po krótkiej wymianie uprzejmości udaj się do pokoju na górę. Wpadnie jeszcze na sekundkę łatorośl pana burmistrza i niby obojętnie pokaże maskę indiańską. Po jej wyjściu przejrzyj jeszcze leżący w szafie pamiętnik i idź spać.



DZIEŃ 2

Rankiem Marie powie ci, że masz już wynajęty pokój w hotelu na kilka najbliższych dni i da klucz do niego. Udaj się na śniadanie do Cactus Bed. Poznasz niejaką Mountain Laurel – trapera w babskiej skórze. Od niej po raz pierwszy usłyszysz imię Dzieciak. Podobno jest to jeden z najgroźniejszych przestępców dzikiego zachodu, a do tego zmora Diamondback. I na dokładkę znowu ma zawitać do miasteczka. Z leżącej na stole gazety dowiesz się o tajemniczym samobójstwie szeryfa Billa Purvisa poprzedzonym przez jeszcze dziwniejsze zabójstwo dwojga niewinnych ludzi.

Czas rozejrzeć się po tej mieścinie. Wędruj i gadaj ze wszystkimi, zdobędziesz kilka ciekawych informacji, szczególnie w sprawie byłego szeryfa. Poodwiedzaj też sklepy. Potrzebujesz trzy rzeczy – pistolet, amunicję i buty. Pukawka leży w studni, ale szwedzki imigrant Quist twardo jej pilnuje. Skocz na chwilę do stajni. Po krótkiej rozmowie Ned deVries wyblerze się do Quista z wizytą. Wykorzystaj fakt, że farmer jest odwrócony i wyciągnij ze studni spluwę. Po amunicję idź do biura telegraficznego. Właściciel to stary erotoman, widok nieprzyzwoitych fotek podnieci go do tego stopnia, że nie zauważy jak wyciągniesz zza obrazu Lincolna paczkę ołowiu. Wyjdź z biura i skręć w prawo. Na skrzyni leży ciasto. W ramach wymiany dostaniesz za nie od grabarza Hirama buty należące swego czasu do jakiegoś truposza.

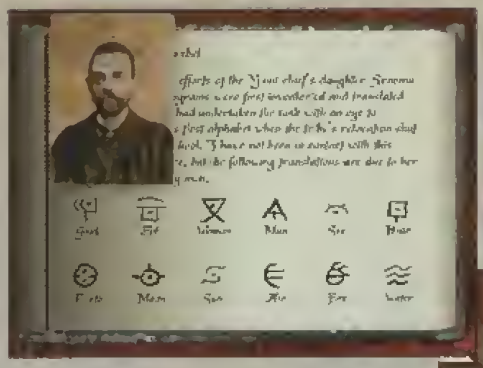
Po południu udaj się na pierwszy trening na strzelnicę. Jeżeli dasz radę utrzymać procent celności powyżej dziewięćdziesięciu, Leroy sprezentuje ci harmonijkę. Wpadnij do redakcji miejscowej gazety. W trakcie rozmowy z naczelnym Chettem Flippo wparuje Jackalope Jones i oznajmi, że bracia Belcher'owie właśnie zabierają się do spalenia sklepu Helpa. Pędź szybko na miejsce. Żadne namowy nie przemówią tym zbirom do rozsądku, więc sięgnij po pukawkę, sprawdź czy jest naładowana i zastrzel Cobba (ten z prawej). Dell na widok takich argumentów od razu zmięknie i grzecznie pójdzie do aresztu. Burmistrz Macintosh w nagrodę za bohaterski czyn zrobi cię szeryfem i nakaże zatroszczyć się o to, by Buick Riviera oddał mu jak najszybciej pożyczone pieniądze.

Po wyjściu na ulicę zaczepi cię Help i w podziękowaniu za uratowanie przybytku ofiaruje książkę, którą uprzednio chciał ci opchnąć za 50 dolców. Możesz się z niej dowiedzieć paru interesujących rzeczy o przeszłości Diamondback i plemienia Indian Yunni.

Przejdź się po mieście i pogadaj z Marie, Buickiem Riwierą, a także z nauczycielką Sonomą ukrywającą się w misji. Mijając strzelnicę usłyszysz rozmowę Radissona i Marie, knujących jakieś podejrzane plany. Od tej pory z mniejszą ufnością będziesz słuchał miłych słówek kierowanych pod twoim adresem przez córkę burmistrza.

Skocz na jednego do Hard Drive. Po niedługiej pogawędce z Jackalope Jones'em odwiedź Sophie Delacasino. Zostaniesz szyb-

DUST



ko spławiony, dostając na odczepnego spinkę do włosów. Podsłuchaj jeszcze szepty u Ruby, a z pokoju nr 1 zabierz notatnik. Są w nim zapisane ważniejsze rzeczy dotyczące zagadek Yunni. Przyda się pod koniec gry. Wychodząc z pokoju wpadniesz na Buicka Riviere. Wręcz mu jałmużnę, o którą poprosi i z czystym sumieniem idź spać.

DZIEŃ 3

Zjedz śniadanie i przeczytaj gazetę. Przechodząc obok domku Hirama Sidewindera usłyszysz tajemnicze głosy rozmawiające na temat Dzieciaka. Z treści konwersacji skorzystasz dopiero, gdy go spotkasz. Przed bramą miejską stoi zatroskany Jackalope Jones. Z chęcią oświadczyłby się Laurel, ale nie ma pierścionka. Pomóż mu. Idź do spożywczego. Spotkasz tam Oonę Canute, ale okaże się, że pierścionek ma aktualnie pianista Isao. Wejdź do saloonu tylnymi drzwiami. Muzyk angielskiego ni w ząb, toteż trudno się z nim dogadać. Obrączkę dostaniesz, jeśli zagrasz jakiś ładny kawałek. Podziel pianino na kilka części numerując je od lewej i zagraj następującą kombinację: 5, 1, 1, 3, 2, 4. Jackalope bardzo się ucieszy z prezentu.

Idź na strzelnicę na kolejny trening. Tym razem otrzymasz od Leroy'a pudełko po zapałkach. W misji, za drzwiami, które dotychczas było zamknięte, stoi biurko. W szufladzie leżą kartki z pamiętnika Marie Macintosh. Problem z ich wzięciem jest taki, że siedzi na nich skorpion. Postaw obok pudełko i opuść misję. Po kilku rozmowach skorpion powinien siedzieć już w pudełku. Weź je i oczywiście kartki z pamiętnika.

Po kilku godzinach dotrze do ciebie wiadomość, że Nate Trotter zachorował. Doktor Rodham poprosi cię, abyś zaniósł receptę aptekarzowi i zamówił lek. Niestety dr Watson, przerażony plotkami o jutrzejszym przyjeździe Dzieciaka, postanowił opuścić miasteczko na kilka dni i nie zrobi lekarstwa. Będziesz musiał sam się tym zająć. Wejdź do apteki i bierz się do miksowania składników. Korzystając z leżącej obok książki, zmieszaj ze sobą: Armadillo Wort, Sand Mushroom, Saguaro Extract, Pintoweed i Wolf Rose. Zanieś preparat pani Rodham.

Pamiętasz maskę indiańską, którą pokazała ci swojego czasu Marie? Coś o niej było napisane w czarnym notatniku Sonomy. Przydałoby się ją zdobyć. Pani Macintosh ucieknie z krzykiem, gdy usłyszy kilka niemiłych epitetów. Skocz jeszcze na chwilę do Hirama – za dzbanek otrzymasz żarcie dla papug. Nakarm nim ptaka siedzącego w klatce w domu burmistrza. System alarmowy wyłączony, możesz zdjąć maskę ze ściany.

Odwiedź Chetta Flippo i doktora Watsona. U Bolivara spotkasz Marie, która zaprosi cię na wieczorną randkę... na cmentarzu. Sprawdź, co dzieje się z Nate Trotterem. W podziękowaniu za ratunek dostaniesz indiański flet – również wymieniony w notatniku.

Gdy zapadnie zmrok, wpadniesz na Laurel szukającą ze strzelbą Jackalope Jonesa. Widać oświadczyny nie zostały przyjęte. Ten chowa się gdzieś w miasteczku i bynajmniej nie ma ochoty na porcję ołowiu. Odszukaj go i zagadaj. Biegając co tchu między tą dwójką, musisz ich ze sobą pogodzić. A potem jak zwykle do Hard Drive.

Zasiądź do zielonego stolika na partyjkę pokera. Jeden z graczy, z braku gotówki, postawi srebrną płytkę przedstawiającą ptaka. To kolejny przedmiot opisany w notatniku. Nie muszę chyba dodawać, że rozdanie koniecznie trzeba wygrać – najlepiej zablefować.

Wyjdź na zewnątrz i załaduj broń. Za chwilę na miasto napadnie banda rewolwerowców. Musisz bardzo uważać. Aby któregoś zabić, należy trafić aż cztery razy. Nie myśl jednak, że będą ci podchodzić prosto pod lufę – potrafią się chować za płotami, budynkami, na dachach itp. Kiedy już wystrzelasz wszystkich pięciu, Nate Trotter jako pierwszy odważy się wyjść na ulicę. Pogratuluje celnego oka i pewnej ręki, a także potwierdzi krążącą od dawna plotkę o jutrzejszym przyjeździe Dzieciaka.

Mimo, że szeryf jest ostatnią osobą, która powinna się włamywać do banku, zrób to. Drzwi otwórz spinką Sophie. Kombinacja do sejfu to 8-23-41. Żeby nikt nie miał pretensji, zostaw wszystkie pieniądze i zabierz tylko znaczek Yunni.

Marie przyjdzie na randkę, kiedy zadzwonisz w dzwon, wiszący obok misji. Poprosi cię, abyś oddał jej wszystkie przedmioty związane z indiańskim kultem. Przypomnij sobie podsłuchaną rozmowę z Radissonem i stanowczo odmów.

Ona już dawno obiecała ci historyjkę o Dzieciaku. Chyba nadeszła pora, abyś ją wreszcie usłyszał. Otóż, podobno największą jego hańbą było to, że... jego ojciec umiał czytać! Oj, to rzeczywiście straszna umiejętność. Kiedy będziesz wracał do swojego pokoju w Cactus Bed, zaczepi cię Buick Riviera i zaoferuje mały sekrecik za kilka zielonych. Zapłać mu, a poradzi podsłuchać rozmowę burmistrza i Radissona toczącą się w pokoju tego ostatniego. Obydwaj zachodzą w głowę, jak się wzbogacić kosztem legendarnego skarbu plemienia Yunni. Cóż, trzeba będzie pokrzyżować te plany, ale na razie idź spać.

DZIEŃ 4

Niewiele osób zostało w Diamondback. Tylko Nate Trotter i Jackalope Jones. W gotowości bojowej czekają w Hard Drive. Obiecają pomoc w rozprawie z bandą Dzieciaka. Po odprawie sprawdź stan rewolweru i wyjdź na ulicę.

...kowal ukradł, cygana powiesili....

Bandytów jest dwunastu. Niektórzy chodzą grupami, jeden stoi na dzwonnicy, inny na dachu sklepu. Trzynasty to sam Dzieciak. Okaże się, że jest to ten sam zbir, którego podczas partyjki pokera potraktowałeś nożem. Teraz pragnie zemsty.

W normalnym pojedynku nie miałbyś najmniejszych szans, dlatego musisz go trochę rozzłościć. Na obelgi odpowiedz tym samym (son of a librarian, buckethead, silk jong johns, prarie dog, cigar's out). Potem błyskawicznie kliknij na swoją rękę, pistolet, a na końcu na przeciwnika. W ten sposób zerwałeś z tradycją, mówiącą, że gdy Dzieciak przyjeżdżał do Diamondback, to zabijał szeryfa, sprawującego właśnie urząd. Tym razem było odwrotnie...

Gdy się ściemni, idź do misji. Sonoma poprosi cię, abyś odnalazł skarb zanim zrobi to Radisson. Wejdź do małego pokoiku i włóż do pudełka znaczek Yunni. Wyjdź na dziedziniec misji. Fontanna okaże się schodami prowadzącymi do katakumb. Zejdź w dół.

PODZIEMIA

W którą stronę byś nie poszedł, zawsze trafisz do niewielkiej sali z czterema drzwiami i tarczą pośrodku. Aby gdziekolwiek z niej dojść, przechodząc przez jedne z drzwi, należy najpierw ustawić właściwą kombinację, podaną w zakamuflowany sposób w notatniku Sonomy.

Korzystając ze słowniczka w notesie ustaw symbole zimy, 3/4 księżyca i poranka. „Aktywną" kombinację wskazuje strzałka u góry ekranu. Przejdź przez odpowiedni korytarz – do-

trzesz do obszernej komnaty. Podejdź do podestu i włóż do niego flet. Zagraj muzyczkę, zatykając następujące dziurki: 3, 1. 4, 2, 5 (licząc od dołu).

Teraz wybierz kombinację sztyletu: lato, bez księżyca, południe. Po przejściu przez korytarz lata odwróć się i naciśnij guzik przy drzwiach. Ukaże się plansza z siedmioma sześciokątami. Każdy z nich obróci się do dowolnej, losowej pozycji. Łatwo się domyślić, że celem jest odtworzenie początkowego ustawienia. Jest to jedna z najciekawszych, a zarazem najcięższych zagadek logicznych, jakie do tej pory pojawiły się w grach przygodowych! Dlatego poświęcę jej trochę miejsca

Klockami możesz kręcić zgodnie z ruchem zegara lub w przeciwnym kierunku, ale zawsze tylko o jedno „oczko". Wszystkie pozostałe kawałki układanki obracają się w tą samą stronę, co poruszony przez ciebie, ale o różne kąty. I tak: przylegające do wybranego klocka o jedno, dwa następne o dwa, a naprzeciwległy o trzy „oczka". W przypadku przekręcenia kawałka środkowego, wszystkie pozostałe pozostałe przesuwają się o jeden. Jak już wspomniałem, jest to zagadka bardzo trudna i pewnie trochę wody w rzekach upłynie, zanim uda ci wam ją rozwikłać.

Jako trzecią należy podać kombinację maski: jesień, ćwierć księżyca, północ. Wybierz maskę jako „aktywny" przedmiot ze swojej kieszeni i idź przez labirynt dokładnie tak, jak pokazuje. Kiedy spotkasz kościotrupa, daj mu ją.

Ostatni korytarz, to wiosna (wiosna, księżyc w pełni, poranek). Do panelu włóż symbol ptaka. Jest to swojego rodzaju komputer służący do porozumiewania się z niejakim Mesą. Korzystając ze słowniczka wybierz znaki odpowiadające słowom: Mesa, Bird, Open, Evil, Sky.

Po rozwiązaniu wszystkich czterech zagadek, przy tarczy będzie stał czerwonoskóry kapłan. Dowiesz się, że w twoich żyłach płynie także indiańska krew. Ustaw na tarczy kombinację: wiosna, księżyc w pełni, północ. Pojawi się skrzynia ze skarbem i... Bloodstone. Oczywiście w tym celu, aby położyć łapę na kosztownościach. Będzie jednak na tyle głupi, że zda się na ciebie podczas szukania wyjścia z katakumb. W jakimi wiosny ustaw znaki: Mesa, Bird, Kill, Evil, Man. Radisson spłonie, a ty będziesz mógł wrócić do Diamondback.

Cyberflix'96

PC WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 16 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor
TechMand (PC CD) **145 zł**
Za: świetna, wspaniała, doskonała!!!
Przeciw: wymaga co najmniej First Certificate

DZIEŃ 5

W mieście czekają już na ciebie wszyscy mieszkańcy. Będą ci podsuwać różne propozycje inwestycji finansowych, ale co zrobisz z tym całym szmalem i które z pięciu zakończeń obejrzysz, zależy tylko od ciebie.

■ ■ ■

Uwagi i porady:

– nie ma obowiązku postępowania ściśle z powyższym rozwiązaniem. Jak napisałem miesiąc temu, poszczególne czynności można wykonywać na wiele sposobów.

– zagadki w podziemiach również nie muszą być wykonywane po kolei.

– oszczędności radzę trzymać w banku – po Diamonback grasuje złodziej, który nigdy nie zostawia więcej niż 10$.

– wpadaj często na strzelnicę. Trening procentuje podczas walk z bandytami.

– staraj się zachowywać przyjazne stosunki z wszystkimi mieszkańcami – życie stanie się prostsze.

– gra chodzi również na komputerach z 4 MB RAM, ale animacja jest tak wolna, że każdą jej klatkę można niemal przerysować.

Bamse

CMR DIGITAL

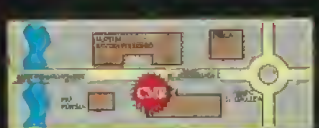
DROGI KLIENCIE, MUSISZ ODWIEDZIĆ NASZ SKLEP, MAMY WSZYSTKO CZEGO PRAGNIESZ

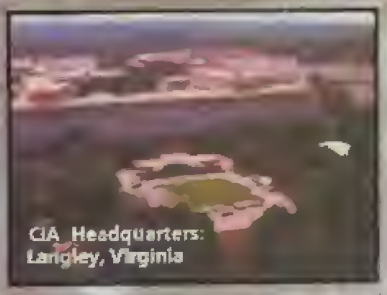
IBM, AMIGA, SONY, SEGA, SNES, GAMEBOY

- **NOWOŚCI ŚWIATOWEGO RYNKU GIER**
- **KOMPLETNA OFERTA POLSKICH DYSTRYBUTORÓW**
- **WSZYSTKIE DOSTĘPNE KONSOLE + OLBRZYMI WYBÓR GIER NA KAŻDĄ Z NICH (60 TYTUŁÓW NA PSX I 210 TYTUŁÓW NA SEGĘ)**
- **W PEŁNI PROFESJONALNA OBSŁUGA DORADZI ZAKUP, UDZIELI WSZELKICH INFORMACJI**

WARSZAWA AL. JEROZOLIMSKIE 2
TEL. (022) 27-87-73
OTWARTE PON.-SOB. 8 - 20 NIEDZ. 10 - 17

DROGI TURYSTO BĘDĄC PRZEJAZDEM ODWIEDŹ NAS TRZY PRZYSTANKI OD DWORCA CENTRALNEGO





SPYCRAFT
THE GREAT GAME

„And ye shall know the true, and the true shall make ye free..".

SPYCRAFT: THE GREAT GAME pojawił się na półkach sklepowych dość niespodziewanie. Jego wydanie nie zostało poprzedzone natarczywą kampanią reklamową, ACTIVISION rozsyłał jedynie redakcjom pewną powieść szpiegowską. Zajmująca trzy kompakty gra prezentuje się jednak okazale, jeżeli nawet nie olśniewająco. Trudno szukać tu jakichkolwiek minusów, a one, choć nieliczne, tuszowane są przez zaskakujące rozwiązania i emocjonujący scenariusz. Właśnie, scenariusz. Z fantastycznym dreszczykiem powieści szpiegowskiej, lub jak powiedzieliby Amerykanie „political fiction" – oparty na wspaniałych wzorach prosto spod pióra Toma Clancy'ego czy Fredericka Forsyth'a. Ale o tym za chwilę.

Trzeba to powiedzieć, gdyż jest to sprawa arcyważna. SPYCRAFT to gra jedyna w swoim rodzaju, NIGDY WIĘCEJ NIE BĘDZIE GRY CHOĆ TROCHĘ PODOBNEJ, oto

dlaczego. Jednym z jej współtwórców, a jednocześnie najważniejszą osobą w całej produkcji był nieżyjący już William Colby, były szef CIA. Ciało Colby'ego znalezione zostało 6 czerwca 1996 nie opodal jego posiadłości. William był bardzo kontrowersyjną postacią, w SPYCRAFT praca tajnego agenta pokazana została „od kuchni". Dlaczego zginął? Może padł ofiarą napadu rabunkowego jak Piotr Jaroszewicz... ale mógł to być też wyrok wewnętrzny, jako że Colby ujawnił w SPYCRAFT: THE GREAT GAME najbardziej strzeżone tajemnice wywiadu amerykańskiego. A może przeczuwał, że jego koniec jest bliski i SPYCRAFT... był swoistym manifestem? W grze wystąpił i brał udział w budowie scenariusza także i Oleg Kaługin, wysoka persona w byłym KGB. On

jak na razie żyje, a brukowa prasa wyolbrzymia tę i tak mroczną sensację.

Wróćmy jednak do scenariusza, który po grafice stanowi najmocniejszą stronę programu. Wspaniała realizacja SPYCRAFT pozwala graczowi na wcielenie się w postać agenta służb specjalnych, Thorn'a. Dzięki dobrej grze aktorskiej oraz ciekawej reżyserii gracz może maksymalnie utożsamiać się ze swym bohaterem.

Wszystko zaczyna się, kiedy zastrzelony zostaje rosyjski kandydat na prezydenta (YEAH! Odwala mu na bok pół głowy!). Ma to duże znaczenie polityczne, gdyż w najbliższym czasie ma dojść do podpisania rosyjsko-amerykańskiego układu atomowego. Istnieje podejrzenie, że zaistnieć może zagrożenie dla samego amerykańskiego prezydenta (God bleeess Ameericaaa!). Z każdym krokiem świadomie i nieświadomie zagłębiamy się w ponury świat korupcji, upadłych ideałów i wreszcie morderstw i zdrady. Wysoko postawione osoby CIA działają tak, by jak najwięcej zyskać dla siebie, a nie dla narodu. Z każdym krokiem padają kolejne trupy...

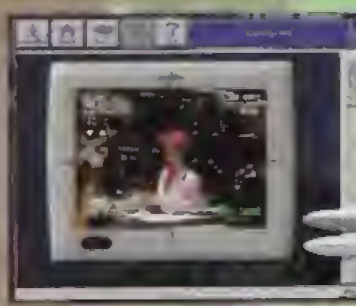
Trzeba od razu powiedzieć, że SPYCRAFT jest jakiś taki inny. Ani to DOOM, ani renderowana przygodówka, ani też „interactive movie" Mam wrażenie, że grę tę zrobił fachowiec, który doskonale wie jak dotrzeć do świadomości gracza i wpłynąć na jego emocje. Jest tu wszystko, co dotąd w grach osiągnięto: wysokiej jakości sceny filmowe, fachowo zawiązana intryga, szepty, krzyki i trupy, a nawet sekwencje zręcznościowe – DOOM'o-podobne i strzelaniny. Jednak całość ma charakter zdecydowanie przygodowy.

Co do spraw technicznych, to od razu rzuca się w oczy grafika. Profesjonalne, czasem olśniewające sceny filmowe doskonale przybliżają pracę w amerykańskim wywiadzie (szczególnie ten pierwszy). SPYCRAFT to przede wszystkim doskonałe doświadczenie w dziedzinie komputerowej przygody. Nie polecam jej jednak ludziom o zszarganych nerwach pragnących ukojenia; SPYCRAFT: THE GREAT GAME nie pozwala odetchnąć nawet na chwilę. Każda decyzja pociąga za sobą szereg konsekwencji.

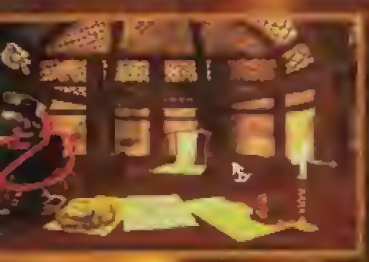
Największy nacisk postawiono na komputerową stronę pracy szpiega, najczęściej używanym przedmiotem jest INTELINK. Grając w THE GREAT GAME nie mogłem pozbyć się uczucia, że naprawdę przebywam w CIA HEADQUARTERS w Langley, w stanie Virginia. W tej grze nie ma klimatu osamotnienia, pustki spowodowanej brakiem statystów miejscami jest wręcz tłoczno. Grę można polecić też młodszym graczom, którzy nie znają dobrze języka angielskiego, gdyż dzięki doskonałej grze aktorskiej nawet nie znając języka skapować można o co chodzi.

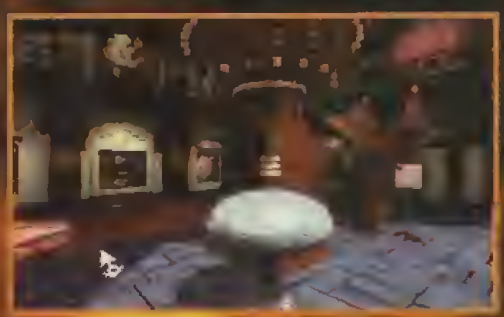
ACTIVISION podszedł do tematu z pełnym profesjonalizmem. Na Internecie został otwarty kącik, gdzie gracze mogą wymieniać się informacjami (www.activision.com), ale nie tylko – mogą bowiem uskuteczniać prawdziwą grę na sieci dzięki opcji WEBLINK. O SPYCRAFT nie jest na razie głośno na świecie, ale gra zdobywa swoich zwolenników. Jestem przekonany, że dla osób lubujących się w tematyce szpiegowskiej SPYCRAFT stanie się tym, czym dla strategów jest CIVILIZATION.

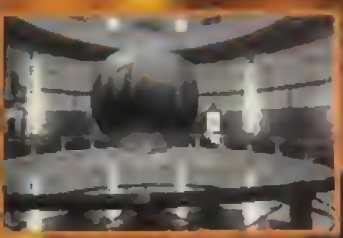
Mamut



Activision'96
PC WINDOWS 3 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor
Techland (PC CD) 152 zł







Swe podwoje otwierają przed wami baśniowe światy gry ZORK NEMESIS. Tym razem kraina Zork jest zagrożona bardziej niż kiedykolwiek. Wszechpotężna istota Nemesis uśmierciła czterech alchemików, umieszczając ich duchy w zaklętych wymiarach. Odczarować ich można jedynie poprzez odtworzenie symboli reprezentujących cztery żywioły. Czasu jest niewiele, gdyż musisz zdążyć przez całkowitym zaćmieniem, które oznaczać będzie zwycięstwo mrocznych sił. Grafika i efekty dźwiękowe spowodują całkowite zagłębienie się w magicznym świecie. I ty odważ się wkroczyć do zakazanych krain, gdzie światło oraz cień bywają nieodróżnialne!

ŚWIĄTYNIA

Przybywasz wezwany głosem pochodzącym z wieczności... Nikt przed tobą nie zdołał wyjść żywy z tych przeklętych po wsze czasy murów. Stajesz u progów starożytnego sacrum.

Odnajdź zdobione wrota świątyni i porusz lewą kołatkę. Stuletnie drzwi otworzą się ze szczękiem zamka. Po wejściu zapoznaj się z rozmieszczeniem lokacji, najbliżej wejścia znajduje się biblioteka, gdzie na podwyższeniu stoi globus. Warto też przekartkować leżące w rzędzie księgi. W świątyni czekać cię będzie zasadnicze zadanie – odnalezienie żywiołów ognia, ziemi, powietrza i wody.

Jedno z przejść spod fontanny prowadzi do pracowni. Dość trudno się w niej poruszać, jednak musisz przedostać się na jej drugi koniec. Tam na stole spoczywa manuskrypt z wyrysowanymi symbolami i odpowiadającymi im nazwami. Koniecznie zapisz je sobie na kartce (takiej rzeczywistej, czyli wyrwanej z zeszytu).

Na tarasie z uschniętym drzewem stoi zegar słoneczny. Odczep od niego wskazówkę. W bibliotece zobaczysz malowane zasuwy. Pierwszą przesuń w lewo, dwie kolejne w prawo i ostatnią znów w lewo. Oświetlonym korytarzem dotrzesz do drzwi, na których znajduje się wizerunek. Trzeba go przesuwać do chwili, gdy głowa pokryje się z symbolem ognia (dwa razy w lewo). Wskazówkę umieść w znajdującej się dalej kopii zegara i przesuń tarczę tak, by cień padał na Saturnax. W nowo otwartym pomieszczeniu czeka cię pracochłonne zadanie: spośród mnóstwa świec musisz wybrać właściwą, do czego dojdziesz metodą prób. Ogień trafia na swe miejsce na ołtarzu, po uaktywnieniu go na ukos od ołtarza pojawi się żółta poświata, ujrzysz w niej pierwszego alchemika. Po znalezieniu kolejnych żywiołów będziesz musiał postępować tak samo.

W świątyni są drzwi, któryc[illegible]ouw blokowana jest przez [illegible]dłoń. Musisz dotknąć dwóch [illegible] pod którymi kryją się symbole Murz i Iron. Dalej dotrzesz do spiralnych schodów, które uruchom dźwignią, by przedostać się do groty. Przez lunetę dostrzeżesz niewyraźny kształt, przejdź wyżej, gdzie zatrzymany jest kopalniany wagonik. Znajduje się tam urządzenie z czterema znakami, wciśnij ten, który zobaczyłeś. Dzięki wcześniej ustawionemu znakowi

ZORK NEMESIS

wagonik pojedzie właściwą drogą, wprost do jaskini z ogromnymi czaszkami. Na piedestale spoczywa statuetka ucieleśniająca żywioł ziemi, która umieszczona na ołtarzu spowoduje ujawnienie wizji drugiego alchemika.

Żeby zdobyć żywioł powietrza, musisz wejść do komnaty z czterema rogami. To drewniana sala, można w niej patrzeć w górę i dół. Po opuszczeniu głowy zobaczysz symbole konstelacji. Trzeba w taki sposób dotykać gwiazd, aby niebieskie świeciły, zaś purpurowe zostały zgaszone. Najlepiej spowodować, żeby niebieskie zostały zapalone i następnie sprawdzać, co się dzieje podczas wygaszania świecących wciąż purpurowych. Może to potrwać z kwadrans, jednak trudno podać konkretny algorytm dotykania kolejnych gwiazd.

W końcu dotrzesz do pomieszczenia z okiennicami. Zrób od wejścia krok w prawo i przyjrzyj się stojącemu w centrum urządzeniu. Odnajdziesz tu przełącznik, za pośrednictwem którego zamknięte zostaną okiennice. Stworzy to właściwy nastrój do eksperymentu. Pierwsza z lewej dźwignia jest zniszczona i nie da się jej przestawić. Drugą ustaw w pozycji środkowej, dwie kolejne pchnij maksymalnie w dół, ostatnią zaś pozostaw nietkniętą. Zostanie stworzony żywioł powietrza.

Z boku ołtarza są drzwi, można nimi wejść na wyższy poziom świątyni. Tam twą uwagę zwróci wnęka z kilkoma dziurami. Dotknij kolejno licząc od lewej: pierwszej, czwartej i piątej. Spowoduje to, że drzwi prowadzące stąd na jeszcze wyższą kondygnację zostaną odczarowane, przejdziesz wtedy do tajemnej samotni. Widnieją w niej obrazy. Klepsydra po dokładnym zbadaniu okaże się fotelem, usiądź na nim i zacznij się obracać w lewo. Po każdym obrocie jeden z obrazów staje się rzeczywistością, w którą można wniknąć. Z jednej z nich weź piłę, by w innym odpiłować sople. Potem obracaj się w prawo, aż zobaczysz płótno przedstawiające ognisty świat pełen lawy. Zajrzawszy do misy, znajdziesz wodę – ostatni żywioł potrzebny, by alchemicy przekazali ci swój dar. Jest nim żółta kula.

Planetarium umiejscowione jest tuż za ołtarzem. Najpierw lewą dźwignią przesuń centralne ramię, włóż kulę i ruchem dźwigni w drugą stronę umieść je na swoim miejscu. Teraz możesz poruszać prawą dźwignią. Przy odpowiednich ustawieniach planet można się przedostawać do czterech różnych wymiarów. W momencie właściwego przesunięcia dźwigni słychać odpowiednie odgłosy. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara są to kolejno: monastyr, konserwatorium, obóz wojskowy i azyl. Z każdego z tych światów trzeba wrócić z symbolem odpowiadającym żywiołowi. Będąc w innej rzeczywistości, zawsze można przenieść się do świątyni, dotykając planety lewitującej nieopodal miejsca, w którym pojawiłeś się w owym świecie.

MONASTYR

W tych prastarych murach mieszkali niegdyś mnisi, teraz szaleje tu tylko wiatr. Zanim wdrapiesz się na szczyt wzgórza, gdzie położony jest monastyr, przeszukaj ziemię, leży na niej Zorkmid. Potem kamiennymi schodami wejdź w pobliże wrót sanktuarium.

Drzwi są tak stare, że sam diabeł by ich nie otworzył. Musisz przedostać się do wnętrza monastyru podstępem – na prawo od wejścia jest szczelina otwierająca tajną drogę. Będąc już w środku zapoznaj się z ulokowanym tuż przy drzwiach automatem, z którego po wrzuceniu Zorkmida wyskoczy wydruk z zaznaczonymi cechami osobowości i korespondującymi z nimi symbolami. Kawałek dalej ze ściany wystają głowy, czeka cię tu jedna z trudniejszych zagadek.

W misach pod głowami spoczywają tabliczki, weź wszystkie, choć przyda się tylko sześć. Teraz czas na skojarzenie stanu, w jakim wypowiadają się głowy z wymienionymi cechami osobowości. Po lewej stronie od lewej do prawej są to kolejno: strach, złość, nuda. Zaś po przeciwnej stronie: szczęście, ciało, podejrzenie. Dotarłszy do dzwonnicy, wciskaj symbole w kolejności od lewej: 2, 14, 16, 12, 9, 4. Spadnie lina. Można się po niej wdrapać na taras – trzeba jej dotknąć i potem w odpowiednim momencie odskoczyć. Na końcu tarasu położona jest komnata ojca Malveux. Przyjrzyj się wyrysowanej nad łóżkiem mnicha sekwencji ognia.

Czas odwiedzić kaplicę, gdzie rozłożone jest mnóstwo ksiąg. Przeczytaj legendę o świętym Yoruku. W rogu umieszczone jest przejście do sąsiedniej sali. Ta sala zbudowana jest dość dziwnie – do centrum prowadzą cztery pomosty, w miejscu ich złączenia stoi filar. Przyjmując, że położenia strzałki odpowiadają tarczy zegara, musisz ustawić sekwencję: 2, 10, 3, 12. Czyli dwa odpowiada godzinie drugiej i tak dalej. Otworzy to kratę umieszczoną przy jednym z pomostów. Uwaga: tu nie chodzi o drzwi, tylko o kratę położoną w połowie długości między centralnym filarem i bocznymi korytarzami. Za kratą są schody prowadzące na dół do muzeum.

W muzealnych zbiorach znajduje się wiele unikatowych pamiątek z historii Zork. Pergaminy, magiczne różdżki – wszystko to posiada swoją wartość, ciebie jednak interesuje bardziej użyteczny asortyment. Zdejmij wiszącą w rogu pochodnię i zabierz nie ukryty w gablocie klejnot. Od właściwej strony podejdź do znajdującego się tuż przy schodach urządzenia, otwórz je i wyłącz muzealny system alarmowy. Teraz zdołasz otworzyć klapę w podłodze, tajne przejście do katakumb.

W ciemnym korytarzu czyha odwieczne utrapienie tej krainy, pradawny Grue. Żeby go odstraszyć, musisz posiadaną pochodnię najpierw zapa-

lić od [illegible] zaś powiesić ją na [illegible]. W [illegible] komnaty stoi trumna. Niczym kładący się spać wampir powinieneś wejść do jej wnętrza i włożyć rubin w brakujące miejsce w jej wieku. Starożytna tarcza Yoruka przejdzie na twoją własność.

Bariera żywych ogni możliwa jest do sforsowania tylko z pomocą tarczy. Dotarłszy do pięciu czaszek, przesuwaj je w kolejności od lewej: na środek, dwa razy w lewo, raz w prawo, raz w lewo, dwa razy w prawo.

W tej jaskini będziesz mógł wreszcie wyprodukować magiczny symbol. Najpierw z bocznej komnaty pobierz stalowe wiertło, leży obok księgi. Jest tam również klucz, wsadź go w zamek szafki i przekręć. Wiertło włóż do pierwszej maszynerii, powstanie kula. Z pomocą drugiego sprzętu nadasz jej połysku. Trzecią maszynę uruchom kołem, potem ustaw płomyki w poznanej wcześniej kolejności. Od góry będą to kolory: niebieski, żółty, czerwony, pomarańczowy, biały. Kula wrzucona w otwór powyżej przetopiona zostanie na symbol. Jeśli ustawiłeś płomyki w złej kolejności, z machiny wyjedzie z powrotem wiertło i zmuszony zostaniesz powtórzyć od początku wszystkie czynności. Gotowy symbol umieść w świątyni na ołtarzu, po czym wybierz się w drogę do kolejnego świata.

OBÓZ WOJSKOWY

Zjedź windą. Trafisz w samo serce wojny – z zewnątrz dochodzą odgłosy walki, na szczęście w pałacu nic ci nie grozi. Na górnej kondygnacji odnajdziesz komnaty mieszkalne, w stojący przy łóżku kufer otworzysz z pomocą nitrogliceryny ukrytej w biurku. W innym pokoju pod łóżkiem można znaleźć garść prochu.

Na dole w sali z pamiątkami spoczywa rękojeść miecza. Nad kominkiem wisi klinga, dopasuj brakującą część. Kompletny miecz włóż w dłoń stojącej na parterze zbroi. Przyjrzyj się wykutemu w brązie psu, wsuń mu w pysk kość, otwórz mu klapę z tyłu i wsyp proch. Potem załaduj pocisk ciągnąc zwierza za ucho, a na koniec szarpnij za ogon i wypal z tej zakamuflowanej armaty. Do drzwi, które zostały rozsadzone nie było nigdzie klucza...

Aby dostać się do sali obok, przyjrzyj się witrażom z pięcioma wojownikami. Na terenie pałacu stoi pięć zbroi. Musisz ustawić ich przyłbice zgodnie ze wzorami z witraży. Przy panelu z radiem należy wstukać kombinację: 10, 1, 9, 6, 12. Dopiero po nadaniu komunikatu strażnik pilnujący drzwi na parterze wypuści cię na zewnątrz. Poprzez okopy dostaniesz się do czołgu. Uruchom go wpisując na panelu ciąg cyfr 741953. Wróć do sali z wystawionymi pamiątkami. W jednej z gablot natrafisz na pojemnik z substancją radioaktywną zwaną Thaddium. Musisz przygotować się na wyścig z czasem. Thaddium załaduj do leżącej w tej samej gablocie butelki, po czym [illegible] w kierunku czołgu. Wewnątrz wrzuć Thaddium do pojemnika na paliwo z tyłu kabiny. Jeśli nie wrzucisz go odpowiednio szybko, zaczniesz świecić niczym żarówka.

Uruchomiony czołg zawiezie cię do kopalni. W maszynie ułóż wizerunek symbolu Murz, to ten przypominający kółko z ukośną strzałką. Wytwórz symbol i weź go. Windą zjedź na dół. Klawiszem skasuj dotychczasowe ustawienie, po czym wciśnij sześć kolejnych przycisków od lewej strony. Włóż symbol od maszyny, wciśnij przycisk uruchamiający ramię. Potem ten włączający wiatrak. Jak na tacy otrzymujesz to, czego pragnąłeś przybywając do tego świata.

AZYL

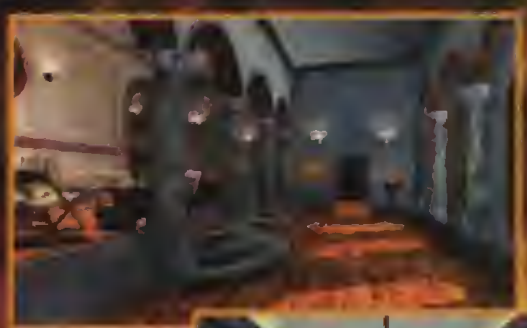
Wśród wiecznych śniegów, gdzie nie dotrą przypadkowi podróżnicy, położone jest miejsce kaźni niewinnych. Sprowadzano tu i uśmiercano ludzi, dokonując przed tym makabrycznych eksperymentów.

W sali z umieszczonymi na sensorach głowami stoi skrzynia. W środku znajdziesz sejf, weź go. Czas poznać obsługę windy. Po wejściu do kabiny przyciskiem zamknij jej drzwi – ina-

czej nie ruszy. Każ zjechać windzie na parter, gdzie znajduje się kostnica. Przejrzyj wszystkie szafki, w jednej z nich odnajdziesz zakonserwowane ludzkie ciało. Połóż je na gilotynie i z pomocą dźwigni odetnij głowę. Powróć na górny poziom.

Głowę osadź na swoim miejscu – zacznie ona mówić, zdradzając liczby szyfru do sejfu. Sejf ustaw w pojemniku będącym częścią linii produkcyjnej. Uruchom rentgen, by zobaczyć kolejne liczby. Teraz zbliż się do sejfu i wstukaj kompletną sekwencję: 36, 24, 36, 20, 18. Trzeba to robić uważnie, bo przedziałki są bardzo małe i łatwo wstukać sąsiedni numer. Po wylaniu z pomocą drugiej maszyny wody z otwartego sejfu okaże się, że wewnątrz spoczywa niepozorny kluczyk. Udaj się z nim do windy i użyj go na przycisku 20. Tym sposobem wjedziesz na niedostępną wcześniej kondygnację.

W gabinecie tortur odszukaj dźwignię, którą wezwiesz panią Sartorius, opiekuńczą doktor serwującą swym pacjentom kurację wstrząsową. Posłusznie usiądź w fotelu. Tak zostaniesz podładowany energią elektryczną, że doświadczysz halucynacji. Wykorzystaj to wybiegając na korytarz i szybko odszukując drzwi, które wcześniej wibrowały. Teraz zdołasz przez nie przejść.



We wnęce z łóżkiem leży młotek. Zbij nim szklaną gablotę, w której eksponowana jest ludzka ręka. Dotknij nią panelu, nie porazi cię prąd, a co więcej – otworzy się przejście. Wróć do poprzedniej sali i użyj modelu wieży, co spowoduje opuszczenie drabiny, po której wdrapiesz się na sam szczyt budynku.

W tym małym laboratorium najpierw napełnij wodą zlew, następnie spuść ją. Dźwignię regulującą dopływ tlenu przestaw do pozycji w lewo, zaś wodór na prawo, potem wywołaj iskrę. Obie dźwignie muszą zostać ustawione w pozycji na prawo, po kolejnym wywołaniu iskry wytworzy się płomień. Trzecią dźwignią unieś kopułę. Kolejny symbol trafia na ołtarz świątyni.

KONSERWATORIUM

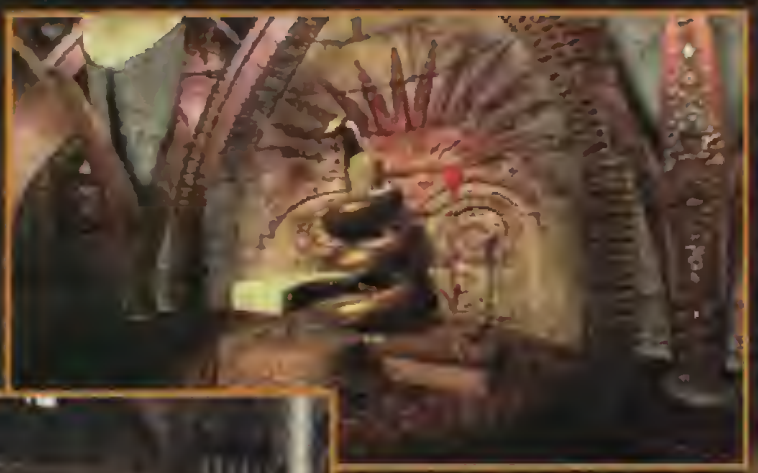
Skrzypaczka Alexandria Wolfe wykonywała w tym zabytkowym pałacu swe utwory. Dopóki nie wydarzyło się... to co za chwilę sam odkryjesz.

Pod krzesłami leżą instrumenty. Podnieś je, a następnie przyjrzyj się wiszącemu na ścianie schematowi z zaznaczeniem miejsc ulokowania wszystkich instrumentów. Rzuć okiem do pokoju na górze, gdzie ze stojaka z płytami wyjmij dwie ostatnie. Tutaj w księdze znajdziesz też rysunki czterech instrumentów. Na dole jest gramofon. Odtwórz obie: jedna pozwoli skojarzyć nazwy instrumentów z ich wyglądem i odgłosami, wysłuchanie drugiej otworzy pokój na piętrze; potem się to przyda. Tymczasem rozwiąż zagadkę z krzesłami: rozmieść instrumenty dokładnie w taki sposób, jak to przedstawia schemat ze ściany.

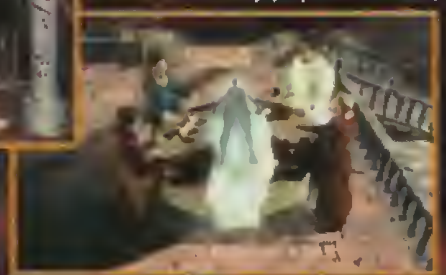
W pokoju skąd wziąłeś płyty, włóż kameron w stojak przy klawiaturze pianina, potem uderz w klawisze. Usłyszysz trzask – to spadł klucz, szukaj go wewnątrz pianina. Nim z kolei włączysz znajdującą się w tym samym pokoju lampę, co pozwoli przeczytać schamat leżący na biurku. Tak na marginesie, zrobienie powyższego jest konieczne wyłącznie wtedy, jeśli się gra bez podpowiedzi – zdobywa się wtedy wskazówki, co robić dalej.

Po schodach wejdź na górę. W otwartym po wysłuchaniu płyty pokoju przyjrzyj się leżącemu na łóżku albumowi. Wyjmiesz z niego wpięty najgłębiej plakat, by przykleić go następnie na miejsce porwanego w głównej sali kolumnowej na dole. Dopiero teraz z pobliskiej budki możesz dostać bilet. Zapukaj z nim do drzwi od publiczności, starsza pani wpuści cię na pokoje.

Loża, do której cię zakwaterowano, ma numer C – to górny poziom. Wewnątrz przystaw do oczu lornetkę, obejrzysz kawałek spektaklu. Dopiero po tym możesz zejść na dół i udać się w pobliże kurtyny. Ta zagadka jest najtrudniejsza (i najlepsza!) w całej grze, gdyż wymaga dobrego słuchu. Z podium weź batutę. Będziesz musiał poprowadzić nią instrumenty. Leżą one w mroku na krzesłach, za każdą nową grą ich rozmieszczenie jest losowe. Pójdź jeszcze raz przesłuchać płytę z dźwiękami wydawanymi przez kolejne instrumenty. Sekwencja, którą musisz odegrać to: popperkeg, nambino, popperkeg, wertmizer, violin. Po dokonaniu tego otworzy się przejście za kulisy.



Na panelu wciśnij klawisze: 2, 3, 4, 6 pamiętając, że pierwszy to ten spalony. Po scenie wejdź na ogromnego łabędzia i zeskocz z niego. Wpadniesz do nowej komnaty. Spróbuj podnieść wisiorek, lecz niestety wpadnie on do wody. Skocz w ślad za nim do dziury, a wydobywszy go na powierzchnię, użyj go na dźwigni, gdy jest ona zwrócona w pozycji do góry. Ponowny skok do wody pozwoli przedostać się przez otwarte drzwi do ogromnej groty.



Tutaj wszystko mieni się blaskiem kryształów. Odnajdź wryte w ścianę zielone kryształy, wydostań jeden z nich. Włóż go do centralnej wnęki, potem odnajdź zielony posąg ryby i z otwartego pyska wydobądź artefakt, który również musisz wrzucić do wnęki. Wyrosły z niej kryształ stanie się szary. Czeka cię teraz zadanie polegające na odegraniu muzyki sfer – kolejnych nut CDEBG. I tak, mapa mówiąca, którym kryształom odpowiadają które nuty wisi na jednej ze ścian. Nuta G to kryształ z wnęki. Odgrywając muzykę sfer musisz szybko dotykać kolejnych kryształów, inaczej będzie trzeba wszystko powtarzać. Gdy muzyka umilknie, zobaczysz ostatni już symbol.

ŚMIERĆ ALCHEMIKÓW

Po powrocie do świątyni zastaniesz alchemików Zork w doskonałych nastrojach. Podetkną ci pod nos jakiś napój, wyglądający dość podejrzanie – nie pij. Otrzymany pierścień użyj na fontannie, najpierw kiem odłącz dopływ wody. Przedostaniesz się do tajemnej krypty. Do katafalku da się podejść tylko od jednej strony. Na ciele połóż pierścień, weź całość. Połączone pierścienie złóż do misy przy statui smoka, dotknij znaku. Kolejno przykładaj otrzymywany produkt do mis przy statuach: słonia, węża i ostatniej. Podejdź od właściwej strony do katafalku, spójrz w górę. Od żyrandola odpadnie pręt, którym statua roztrzaska szklaną kulę. Przy ołtarzu się zakotłuje, alchemicy zostaną zdematerializowani. Wyzwoleni z ich więzów Lucien i Alexandra dziękując ci odejdą do swoich zajęć. Nie pozostaje ci nic innego, jak przez rozdarte płótno powrócić do własnej rzeczywistości.

Micz

Activision '96
PC CD
20
WE
zł

WITCHAVEN II

Używając Improved Build Engine,
czyli tych samych procedur, co w ...
DUKE NUKEM 3D
stworzono całkiem nową grę!

- 15 olbrzymich poziomów
- więcej renderowanych postaci
- więcej magicznych broni
- superszczegółowa grafika SVGA
- nastrojowe muzyka i efekty
- wbudowany edytor poziomów
- więcej krwawej akcji
- opcje dla modemu i sieci
- sterowniki do urządzeń VR

US GOLD

© 1996 CAPSTONE, INTRACORP, US GOLD

MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 7777, fax 671 7622, e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

MIRAGE

Trudno w to uwierzyć, ale już trzeci rok mija od chwili, gdy bez wielkiego szumu weszła na rynek śmieszna gierka pod niewiele mówiącym tytułem THE SETTLERS (SS'11). Była pierwotnie tylko na Amigę, miała sympatycznie pokraczne intro i niewiele więcej do zapamiętania. Z pewnością jednak różniła się od wszystkich wcześniejszych strategii i zrobiła prawdziwą furorę! Wszyscy grali w nią, niedługo później ukazała się też wersja PC-towa, mająca nota bene jak na owe czasy gigantyczne wymagania pamięciowe.

Czas mijał.

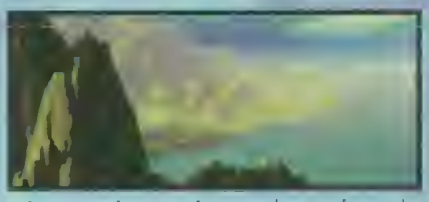
I mijał.

Aż wreszcie nadszedł czas...

...na SETTLERS 2. Grę zrywającą kaski, kapelusze, peruki i włosy wraz z cebulkami! Grę, która wprost hipnotyzuje tym co dzieje się na ekranie. Wciąga, żuje i przełyka. A po tych co to, panie dziejku, zaczną opowiadać, że to wszystko wtórne, nic nowego, już to było w jedynce, spuśćmy wodę!

IMPERIUM ROMANUM

Życie ludzi w dawnych wiekach nie było łatwe. Nie było też tak przewidywalne jak obecnie. Ty, kapitan dumnego okrętu z floty Cezara, przekonałeś się o tym najbardziej boleśnie. Statek ogarnięty przez gigantyczny sztorm uniósł cię wraz z załogą na zapomniane przez bogów przestrzenie. Władca mórz, Posejdon, nie okazał się dla was łaskawy. Okręt strzaskany na ralach omal nie stał się waszym grobem. Szczęściu, lub może łasce Zeusa zawdzięczasz jednak to, że z większością załogi udało ci się wydostać na suchy ląd.



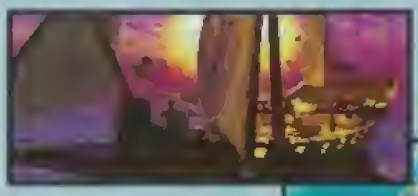
I oto stoisz na nieznanej wyspie. W nieznanym otoczeniu. W niepewności co do swoich dalszych losów. Aby przeżyć musisz zorganizować swoich ludzi. Wybudować regularną osadę, wyszkolić żołnierzy, rzemieślników, zapewnić żywność i schronienie dla wszystkich. Ponadto zabezpieczyć się przed nieprzyjaznymi tubylcami.

ILUMINACJA

Grafika SETTLERS bije na głowę wszystko co do tej pory powstało w grach strategicznych. Stanowi klasę samą w sobie. Prześliczne budyneczki, mrowie szwendających się po planszy ludzików, kołyszące się na wietrze drzewa... Po lesie biegają zwierzęta, z kominów unosi się dym. Tylko na pobliskich szczytach pokrytych śniegiem widać symbol obcej cywilizacji: bałwanek z miotłą i starym wiaderkiem na głowie. Zwykle słowa tu zawodzą i nie sposób, nawet przez pokazanie statycznych screenów, oddać bogactwa ruchu i koloru. To trzeba zobaczyć na żywo.

Mimo niewielkich rozmiarów ludzików na brawa zasługuje ich wypieszczenie do najdrobniejszego szczegółu. Każdy z nich jest inny, zależnie od wykonywanej specjalności. Dodatkowo żołnierze każdej narodowości wyglądają inaczej. Wystarczy przyjrzeć się japońskim piechurom z kitkami z tyłu głowy czy generałowi w złotym hełmie ozdobionym rogami i z samurajskim mieczem u boku. A Rzymianie? Proszę bardzo: wspaniały grzebień na hełmie lub obita metalem prostokątna tarcza są nie do pomylenia z czymkolwiek innym.

Grę uprzyjemnia mrowie efektów dźwiękowych oraz jeden z czternastu podkładów muzycznych. Możliwe jest także słuchanie muzyki prosto z kompaktu.



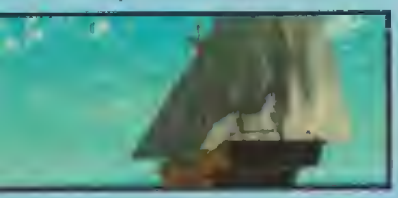
LET THE COMBAT BEGIN

SETTLERS 2 pod względem skomplikowania nie przyprawia nikogo o ból głowy. Większość pomysłów pozostała taka jak w części pierwszej, tylko tym razem gra stylizowana jest na starożytność. Rozegrać można w niej jeden z kilkunastu scenariuszy, bądź też kampanię złożoną z kolejnych scenariuszy połączonych wątkiem przewodnim. Kampanię rozgrywasz zawsze jako Rzymianin, natomiast w dodatkowych scenariuszach możesz wybrać sobie jedną z czterech nacji: Rzymian, Skandynawów (Wikingów), Japończyków bądź Afrykanów. Scenariusze nie są całkowicie sztywne, lecz umożliwiają ci wybór warunków początkowych: liczbę konkurentów, ich rozmieszczenie, wielkość zapasów materiałów z jakimi startujesz.

Zarówno w kampanii jak i w scenariuszach zaczynasz zawsze od zera. Jedynym budynkiem jaki posiadasz jest twój pałac, w którym zgromadzone są wszelkie dobra i osadnicy jakimi dysponujesz. Na początku najważniejsze jest zapewnienie sobie dopływu materiałów budowlanych. Bez zwłoki więc wybuduj dom kamieniarza (QUARRY) w pobliżu skał i drwala (WOODCUTTER) blisko lasu. Jeśli drzew nie ma zbyt wiele możesz zafundować sobie leśnika (FORESTER), natomiast koniecznością jest szybkie wybudowanie tartaku (SAWMILL), który przerobi ścięte drzewa na deski.

Dalszy rozwój też nie jest specjalnie skomplikowany. Aby osiągnąć sukces w dającej się przewidzieć konfrontacji z przeciwnikami, musisz wystawić armię. Trochę żołnierzy masz już na początku, ale to za mało. Do wystawienia większej ich liczby potrzebujesz dwóch rzeczy: złotych monet oraz uzbrojenia. Aby produkować gotówkę potrzebna jest kopalnia złota (GOLD MINE) kopalnia węgla (COAL MINE) i mennica (MINT). Do produkcji uzbrojenia potrzebne są: kopalnia żelaza, kopalnia węgla (a lepiej dwie), huta (IRONWORKS) i budynek płatnerza (ARMORER). Kopalnie nie pracują jednak same z siebie. Wymagają one od ciebie pozyskiwania dużych ilości pożywie-

nia. Najprościej wybudować chatki rybaków (FISHERMAN) lub myśliwych (HUNTER), tych ostatnich najlepiej z dala od innych budynków (zgiełk cywilizacji odstrasza zwierzęta).



Aby nie było zbyt prosto, liczba rzemieślników jaką dysponujesz jest na początku ograniczona. Receptą na wzrost ludności jest ciągła rozbudowa kolonii, natomiast by uzyskać nowych fachmanów trzeba wyprodukować (w METALWORKS) odpowiednie narzędzia. Pozostaje jeszcze kilka drobnych problemów, np.z komunikacją – transport towarów odbywa się tylko po drogach (lądowych i morskich), warto

SETTLERS 2

więc zwrócić uwagę na to by się nie zapętlić i budować sieć dróg w miarę równomiernie.

ŚWIAT SIĘ ZMIENIA

Twoja kolonia nie pozostaje długo w statycznym kształcie. Drwale wyrąbują drzewa, kamieniarze oczyszczają teren ze skał, rybacy odławiają wszystkie ryby (to chyba przesada) w danym miejscu, kopalnie wyczerpują się. Nie możesz się więc zasiedzieć w jednym miejscu. Potrzeba ci coraz to nowych terenów do rozwoju. Musisz też starannie przyglądać się budynkom, czy spełniają jeszcze swoją rolę. W miarę rozwoju zmienia się bowiem konfiguracja budynków. Chata myśliwego, początkowo wybudowana w głuszy, z czasem może znaleźć się w środku całego osiedla i nie przyda się na nic. Podobnie z gospodarstwem rolnym (FARM), rolnik potrzebuje wszak trochę przestrzeni na zasiewy.

Gdy będziesz pamiętał o tym, że przeciwnicy nie śpią i też rozwijają swoje kolonie, jasne stanie się dla ciebie, że nie powinieneś zwlekać z opanowywaniem terenu. Regułą powinno stać się dla ciebie budowanie strażnic i zamków na nowych terenach, nawet gdy masz pod dostatkiem miejsca na swoje potrzeby. Niezwykle istotne jest bowiem znalezienie złóż żelaza i złota (węgiel jest prawie wszędzie).

Gdy napotkasz już przeciwnika, rozpoczyna się konfrontacja. Ma ona przebieg dość drastyczny, jednak z pewnością nie ma tempa blitzkriegu. Ot, przeciwnik wysyła swoich żołnierzy na jedną z twoich strażnic, twoi ludzie wychodzą i zaczyna się walka, złożona z szeregu indywidualnych pojedynków. Jeśli wróg zwycięży zajmuje strażnicę, a położone wokół budynki idą z dymem. Ważne jest, że atakować można tylko strażnice położone przy samej granicy. Niemożliwy jest zatem jakiś desperacki rajd na pałac wroga, który w jednej chwili zmieniłby losy konfliktu.

Nie zawsze jednak walka musi mieć taki charakter. Granica między koloniami ustalana jest w zależności od położenia strażnic obu stron. Jeśli więc uda ci się wybudować dodatkową strażnicę przy samej granicy, zyskasz trochę terenu zupełnie bezkrwawo. Możesz też wybudować pod nosem wroga katapultę, która zburzy jego wysuniętą strażnicę, a co ważniejsze – nie pozwoli wybudować żadnej innej w swoim zasięgu.

Blue Byte'96

PC DOS 1 CD

4B6DX2/66 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor

CD Projekt (PC CD) 145 zł

Komentarz: mieszanka SIMCITY, WARCRAFT i LEMMINGS

PODSUMOWANIE

Inteligencja komputera pozostawia nieco do życzenia. O ile wyróżnia się on zawsze szybkością rozwoju kolonii, o tyle jego sposób prowadzenia wojny jest słaby. Walki jednakże nie są tym co w SETTLERS 2 przyciąga najbardziej. W pamięci pozostają przede wszystkim obrazy. Fantastyczne krajobrazy, plastyczny teren, znakomicie animowane figurki lemmingowatych osadników wabią i kuszą gracza do rozpoczęcia następnej rozgrywki. Pod tym właśnie względem SETTLERS 2 są nie do przebicia.

Pejotl

PS Był już WARCRAFT 2, CIVILIZATION 2, teraz SETTLERS 2, już mi się od tego dwoi w oczach!

CONQUER

Elpin Systems'92-95

PC WINDOWS3.1

386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 4 MB HDD
VGA ■ SVGA ■

Firma QUANTUM QUALITY PRODUCTION INC. po sukcesie PERFECT GENERAL (SS'2) opracowany w kooperacji z WHITE WOLF PRODUCTIONS) wydała w ubiegłym roku jego drugą wersję – PERFECT GENERAL 2. Znacznie różni się ona od poprzedniej. Gra się teraz o wiele przyjemniej, chociaż i tamta nie była zła. Wprowadzono następujące zmiany:

1. Poprawiono obsługę i sterowanie akcją. Zasady gry i główne opcje pozostały niezmienione. Wprowadzono menu typu PULL DOWN (okna rozwijane wskazaniem kursora). Zawierają one wszystkie opcje z poprzedniej wersji, a także trochę nowych informacyjnych oraz związanych z wprowadzeniem innowacji militarnych.

2. Innowacje militarne polegają na wprowadzeniu nowych rodzajów jednostek. Są one następujące:

– samoloty. Jest tylko jeden typ – lotnictwo szturmowe wspierające działania jednostek lądowych,

– oddziały obrony przeciwlotniczej. Są to: oddziały przeciwlotniczych karabinów maszynowych (MACHINE GUN), które mogą walczyć jak zwykła piechota (INFANTRY) oraz samochodów pancernych uzbrojonych w taką samą broń (ARMOR CAR w/MG). Te ostatnie mają podobne możliwości jak zwykłe samochody pancerne (ARMOR CAR). Ponadto po napotkaniu jednostki pieszej mogą ją ostrzelać bez straty ruchu w fazie strzelania (klawisz A). A więc walczą z innymi oddziałami, za wyjątkiem ciężkiej broni pancernej oraz przewożą jednostki piesze (INFANTRY, BAZOOKA, MACHINE GUN, ENGINEER),

– oddziały inżynieryjne (ENGINEER) mają dwukrotnie zwiększoną mobilność oraz podwyższoną efektywność walki,

– nowy typ czołgu ciężkiego (ELEPHANT). Jest kosztowny i powolny, ale bardzo trudny do zniszczenia. Za to sam niszczy wszystko,

– pojawiły się ponadto fortyfikacje (FORTIFICATION). Są to przeszkody znacznie utrudniające poruszanie się wszystkim oddziałom zmotoryzowanym. Stanowią również dobre miejsce do obrony.

3. Wszystkie jednostki naziemne mogą się fortyfikować (klawisze CTRL-F), co zwiększa ich możliwości obronne.

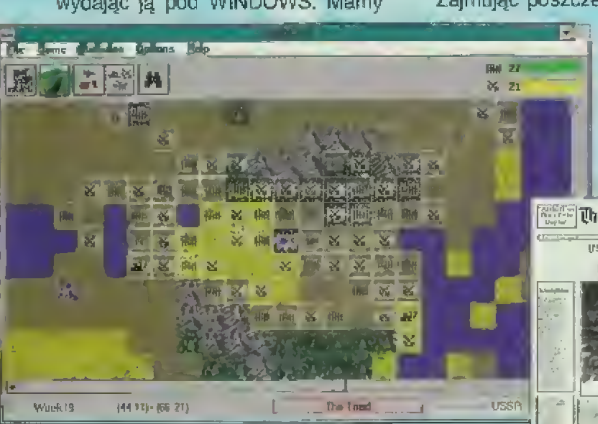
4. Są również niewielkie zmiany związane z ukształtowaniem terenu walki. Polegają one na wprowadzeniu lotnisk oraz tras szybkiego ruchu, gdzie wszystkie oddziały naziemne, za wyjątkiem samochodów pancernych, mają znacznie zwiększoną mobilność. W większości scenariuszy ukształtowanie terenu bitwy nie ułatwia dowodzenia.

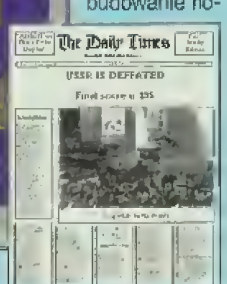
5. Znacznie poprawiono grafikę. Jest na co popatrzeć. Mapy i ikony jednostek prezentują wysoki poziom graficzny. Muzykę i efekty dźwiękowe

Pierwsze gry wojenne oparte były na zasadach podobnych do szachów (nie będziemy tu rozstrzygać czy chodzi nam o Mongołów czy o Prusaków). Wiele współczesnych produktów idzie sprawdzoną koleiną i prezentuje nam mniej lub bardziej udane naśladownictwa. Różnice polegają na zmieniających się epokach, systemach liczenia, interfejsie czy grafice.

W ubiegłym roku firma ELPIN SYSTEMS odgrzała grę CONQUER wydając ją pod WINDOWS. Mamy tu do czynienia z próbą ukazania współczesnych konfliktów prowadzonych konwencjonalną bronią. Gracz ma do wyboru ograniczony zestaw bierek pod postacią czołgów, piechoty, samolotów i okrętów. Ktoś kto narzekał na umowność w PANZER GENERAL, dopiero tu może zapłakać. Ale nie o łzy w tej grze chodzi.

Zajmując poszczególne pola możemy produkować na nich żywność lub gromadzić surowce. Umożliwia nam to budowanie nowych oddziałów oraz zakładanie miast/centrów produkcyjnych. Cała walka toczy się do czasu poddania się jednej ze stron lub całkowitego zniszczenia wojsk przeciwnika. Przy czym problemami gracza są: utrzymanie tempa produkcji, nieprzeinwestowanie oraz wybór wytwarzanych oddziałów (samoloty nieco lepsze od czołgów produkuje się prawie dwa razy dłużej).





Oprócz dwóch scenariuszy (treningowego i starcia Wschodu z Zachodem) oraz generowanych map gracz może, wykorzystując załączony edytor, stworzyć swoją własną, prymitywną graficznie mapę, na której później może staczać krwawe boje. Poza tym należy określić ilu będzie graczy, nazwy ich państw oraz poziom gry komputera.

CONQUER FOR WINDOWS nie porywa i może być kąskiem tylko dla zapiekłych zwolenników gier matematycznych (wszystko tu dobrze jest wyliczyć), EMPIRE czy innych gier typu RISK. Ani dźwięk, ani grafika nie stanowią żadnego osiągnięcia. Toż to jakaś okrutna atarynka albo gorzej. Gra w sferze taktycznej wielce przypomina dziecięcą wyliczankę. Ja zaatakuję tyłoma to mam taką szansę itd. Lekki horror.

Berger

Tips: chcesz wypocząć przed monitorem, wrzuć w siebie colę i pomykaj, może nie uśniesz.

THE PERFECT GENERAL 2

we dostosowano do aktualnych możliwości technicznych komputerów.

Wprowadzono również innowacje do scenariuszy. Jest ich bardzo dużo. Podzielono je na dwie grupy: SINGLE SCENARIO (pojedyncze) i FULL CAMPAIGN (kampanie, gdzie od poprzedniej bitwy przechodzi się do następnej zachowując ciągłość akcji gry).

1. Scenariusze pojedyncze podzielono na trzy grupy (w nawiasach liczba scenariuszy):

– SPECIAL BATTLEFIELDS (12) – najłatwiejsze, poziom trudności jak w poprzedniej wersji. Niektóre z nich są bardzo ciekawe i pasjonujące. Fabułą tych scenariuszy są operacje wojsk lądowych prowadzone najczęściej ze wsparciem lotnictwa,

– DESTINATION ISLAND (7) – nieco trudniejsze. Te z kolei są operacjami kombinowanymi, prowadzonymi rozproszonymi siłami i na ogół przy silnym wsparciu lotniczym,

– RANDOM ECSTASY (3) – to najtrudniejsze scenariusze. Nie wydaje mi się, żebyście rozegrali je prawidłowo nawet za drugim podejściem.

2. Autorzy gry zaprojektowali cztery kampanie z okresu II wojny światowej (w nawiasach liczba scenariuszy):

– BATTLE OF THE BULGE (4) – inwazja Francji przez Sprzymierzonych w 1944 roku,

– DESERT FOX (4) – walki w Północnej Afryce w okresie 1942-1943,

– ECLIPSE OF THE RISING SUN (9) – walki na Pacyfiku w okresie 1943-1944,

– THE KURSK CAMPAIGN (4) – walki o Kursk i Orzeł w 1943 roku.

Część scenariuszy kampanijnych jest rozwinięciem scenariuszy z poprzedniej wersji gry.

Pomijamy pewne udoskonalenia w obsłudze, z którymi nawet niezbyt doświadczony fan strategii da sobie z pewnością radę. Pomoże wam w tym dobrze opracowany HELP.

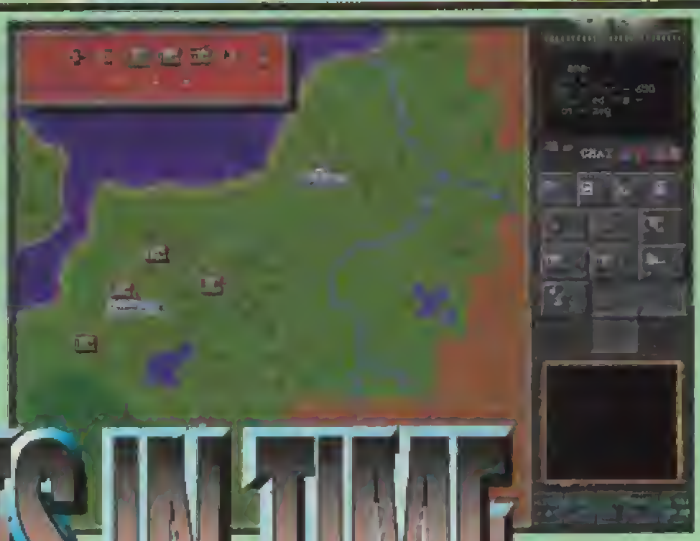
Doc

QQP'95

PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 4 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) 119 zł

BATTLES IN TIME



Oto objawił się kolejny amerykański jeleń, który wymyślił nam nowe miasto. Kotobrzeg – to pewnie miasto kotów!

Po raz kolejny ludzkość osiągnęła taki poziom demokracji, że stała się bezbronna i bezpłodna jak w filmie „The Day After". Wysoka Rada zebrała się aby przygotować program, dzięki któremu możliwe byłoby wyszkolenie człowieka zdolnego do przeciwstawienia się Obcym.

Plan był zakrojony bardzo szeroko. Szkolenie miało objąć czasy prehistoryczne (!), epokę rzymską, II Wojnę Światową i okres ok. 2025 r. Opanowanie sztuki wojennej z tych czterech epok miało jakoby wyposażyć przyszłego generała w niezbędny zasób wiedzy i umiejętności. Jednak patrząc na przygotowane rekwizyty trudno stwierdzić, czy adept osiągnąłby umiejętność zakupu kilograma wołowiny z kością w czasach głębokiego socjalizmu.

Gracz wystawiając jednostki bojowe, rozpoznawcze i inne ma za zadanie zajęcie miast neutralnych (gotówka) i przeciwnika, a także pokonanie kręcących się po planszy i uniemożliwiających zwycięstwo oddziałów wroga. Sterowanie grą jest bardzo proste. Dodatkowo na każdym kroku towarzyszą nam ekrany z pomocą. W dyspozycji pozostają jednostki artyleryjskie (jakieś miotające kamyczkami brontozaury na przykład), strzelające, kluącо-dziobiące, itd. Bardzo ważny jest przy tym dobór poszczególnych jednostek w jednej armii – muszą być po prostu różnorodne aby wygrać gładko każdą bitwę.

Kilkanaście scenariuszy i kampanii jest w gruncie rzeczy kute na jedno kopyto i szybko się nudzi. Nieco rozrywki dostarczyć może opcja gry w maksymalnie cztery osoby bez konieczności posiadania modemu.

Mimo ciekawej muzyki i nośnego ostatnio tematu zagrożonej cywilizacji szkolącej poprzez gry swoich dowódców wojskowych, BATTLES IN TIME nie jest grą udaną. Razi nawet jak na grę strategiczną to, że plansze rozgrywki są więcej niż uproszczone, a wyobrażenia armii i innych jednostek dość dziwne. Mimo, iż dość oryginalnie (rzut z góry) zostały rozwiązane starcia taktyczne, nie poprawia to miałkości rozgrywek na najniższym szczeblu, które przypominają ogłupiające strzelaniny rodem z Atari. Największy jednak zarzut można postawić twórcom jeśli chodzi o historyczność przedstawianych zdarzeń i dydaktyczny aspekt rozgrywki.

W tej grze nie ma znaczenia w jakiej epoce się znajdujemy. I tak nasze jednostki będą bardziej uproszczone niż w serii szachów pod tytułem PERFECT GENERAL, a działania jaskiniowców w okolicach Paryża czy Teheranu wzbudzą astmatyczny śmiech. Skoro fabuła gry oparta jest na założeniu szkolenia generałów i wyciągnięcia wniosków z przeszłości, to powinno się w przystępny sposób ukazać choćby cień realiów i charakterystycznych cech poszczególnych okresów.

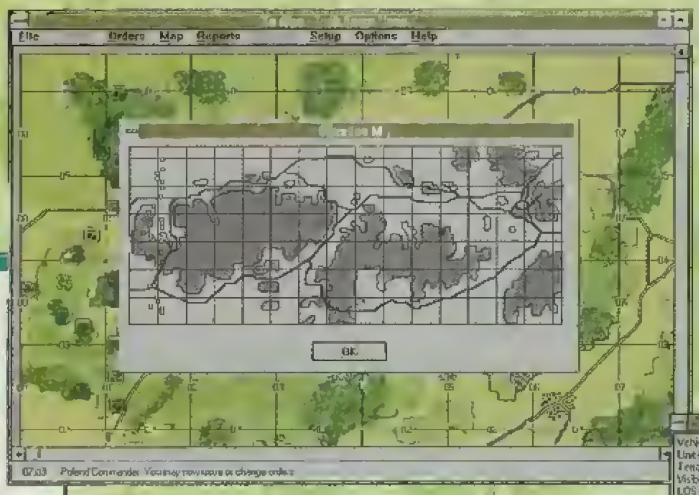
Berger

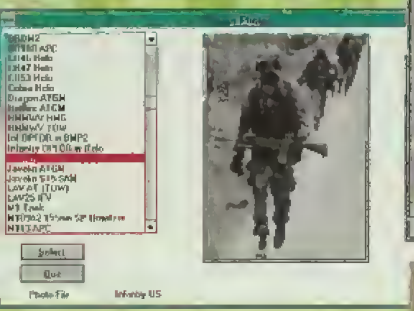
QQP'95

PC WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 4 MB RAM ■
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) 95 zł

TACOPS





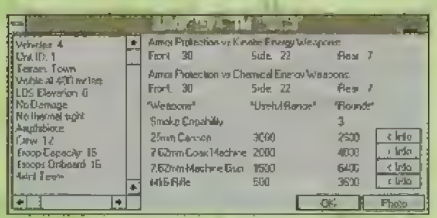
Symulacje, gry – to nazwy używane przez wiele osób zamiennie. A przecież symulacja to odtworzenie rzeczywistości w warunkach sztucznych. Chodzi tu o jak najlepsze zbliżenie się do naturalnych warunków, uwzględnienie wszystkich czynników i bodźców tak, by odgrywane zdarzenia miały przebieg zbliżony do prawdziwego. Gra natomiast, mówiąc najogólniej, z natury swej wydobywa kilka najważniejszych wątków, przybliżając się jedynie do rzeczywistości ku uciesze gawiedzi i wypoczynkowi zmysłów. Tak więc symulacja jest poważnym narzędziem służącym nauce, a gra rozrywką wypełniającą wolny czas.

Intencją twórcy TACOPS było stworzenie uniwersalnego symulatora odtwarzającego współczesne zmagania wojenne w środowisku Windows. Z braku możliwości lub czasu, a może by nie rozpraszać uwagi graczy, nadano TACOPS surowy wygląd. Nie ma tu wyszukanych filmów, gotyckich zdobień ni wspaniałych dźwięków. Tłumaczy to fakt, iż symulacja jest adresowana do posiadaczy również starszych typów komputerów. No właśnie, ale czy symulacja...

W TACOPS może grać jedna lub dwie osoby. Do wyboru mamy 27 scenariuszy wyjściowych i 5 grup po 8 scenariuszy rozwijających pewne sytuacje. Ponadto mamy możliwość przed rozpoczęciem rozgrywki ustawić dowolnie własne oddziały, dostawić nowe lub ująć sobie nieco sił – co powoduje, że de facto otrzymujemy w ten sposób nowy scenariusz.

Rozgrywka toczy się w turach mniej więcej minutowych. Jeden piksel wyobraża 10 m^2 rzeczywistego terenu. Stronami w rozgrywce są dobrzy Zachodniacy i źli Czerwoni (barwa żetonów). Do dyspozycji stoi przed nami większość współczesnego sprzętu, różne rodzaje piechoty i symboliczne lotnictwo (F-18, A-8, MiG-27). Mamy nawet jednostki dowodzenia, medyczne, zaopatrzenia, ruchome radary itp. Nie mają one nic do powiedzenia w grze, ale mogą stanowić elementy rozgrywki dla doświadczonych graczy grających we dwójkę. Np. jednostki oddalone od dowództwa o ileś tam wykonują rozkazy z opóźnieniem (gracze samoopóźniają swe decyzje).

TACOPS powstał jako symulacja. Brakuje mu jednak kilku istotnych czynników, których brak był już przyczyną niepowodzeń licznych planszowych gier amerykańskich czy polskich (wydana PUSTYNNA BURZA, nie wydany CZERWONY GROT). Możliwości współczesnego sprzętu w niszczeniu przeciwnika są ogromne. Po rozpoznaniu pozycji przez wroga jest on natychmiast niszczony – a przynajmniej tak wskazują tabele skuteczności. Mało tego – sprzęt o klasę lub dwie gorszy nie ma co robić na polu walki.



A przecież istnieje morale jednostek, jeszcze bardziej niszczące niż pociski czy rakiety. Kompania po stracie 4-5 czołgów w danej chwili nie istnieje, musi się otrząsnąć i zebrać w garść. Przy zorganizowanym oporze, zasadzkach ogniowych i dobrym wsparciu artylerii przewaga techniczna wroga przestaje być straszna. Wygrywa lepiej zorganizowany i dowodzony, a nie lepiej wyposażony (chyba, że przewaga techniczna jest olbrzymia).

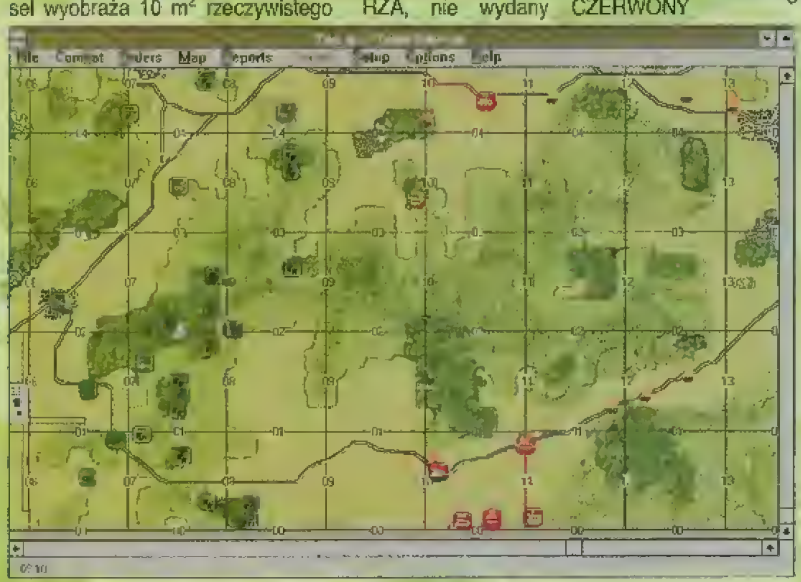
Nie uwzględnienie tych niuansów prowadzi do schematyzmu rozgrywki i samoistnej (a więc chaotycznej) wymiany strzałów przez pododdziały. Na szczęście w grze można wskazywać jednostkom cele ogniowe, typować rodzaj celow do zniszczenia. Ale i tak starcie ogranicza się do rozpoznania przeciwnika, kierunku jego natarcia i składu jego sił. Po tym należy postawić zadania artylerii, która powinna zablokować najwygodniejsze drogi podejścia do naszych pozycji oraz niszczyć rozpoznanego przeciwnika. Czasami można też rzucić na osłabionego wroga lotnictwo, ale współczesne środki przeciwlotnicze są jednak zbyt skuteczne (a przynajmniej w tej grze gdzie ostrzał nie przestraszy nikogo, dochodzi do wyboru – albo pilot ginie, albo wykonuje swe zadanie).

Kolejnym etapem śmiertelnych zapasów jest podejście przeciwnika do naszej pozycji (straszliwe są te scenariusze gdzie my musimy atakować). Dobrze jest mieć dużo środków przeciwpancernych w kluczowych punktach terenu, przy okazji osłanianych przezeń. Piechota z wyrzutnią ppanc w lesie może nieźle namieszać. Za pierwszą linią dobry dowódca gromadzi zawsze rezerwy, które po osłabieniu pierwszej linii odtworzą położenie bojowe lub przejdą do kontrataku.

Cały czas podczas walki trzeba też zwracać uwagę na zaopatrzenie artylerii i innych jednostek. Przedłużająca się walka może spowodować załamanie obrony lub ataku – warto więc komasować wysiłek w jednym punkcie, w innych markując jeno jakieś działania. Wszystko to oczywiście przy grze z drugim człowiekiem, komputer bowiem gra bardzo schematycznie i raczej należy mu dodawać nieco jednostek przed walką – w innym przypadku będzie to klasyczna rzeź.

Wracając do przewijającego się pytania czy TACOPS jest symulacją przyznać trzeba, że bardzo pozytywnie odróżnia się on od wielu gier np. PERFECT GENERAL 2, PANZER GENERAL ale mimo wszystko wiele elementów możliwych do wykonania nie zostało w niej uwzględnionych. Być może TACOPS jest symulatorem działania różnych systemów broni na współczesnym polu walki, ale w dziedzinie pola walki jest tylko bardzo dobrą grą. Co i tak jest warte polecenia.

Berger



Mega Media'96

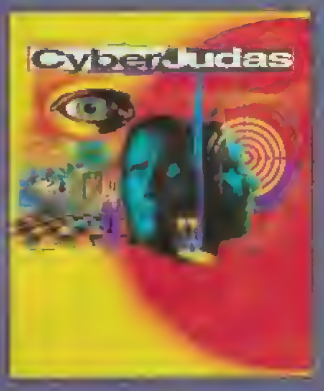
PC WINDOWS 1 CD

386DX/33 ■ 4 MB RAM

VGA ■ SB 16 ■

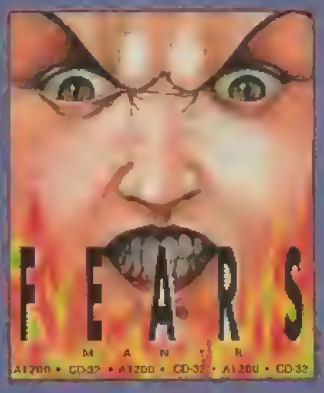
MarkSoft... programy dla Ciebie

NOWOŚCI



CyberJudas

Jesteś prezydentem wielkiego mocarstwa. Dysponujesz bronią nuklearną i masz duże pieniądze. Losy świata spoczywają w twoich rękach. Trzy poziomy gry, wspaniała renderowana grafika, efekty specjalne i dźwięk. Symulacja polityki globalnej. Nowe spojrzenie na zastosowanie sztucznej inteligencji. **PC CD-ROM**



Fears

Jeszcze jedna gra w stylu Doom. 30 poziomów, 6 rodzajów broni, 12 rodzajów mutantów, 3 zróżnicowane stopnie trudności. Doskonały edytor poziomów pozwalający na tworzenie indywidualnych konfiguracji gry. Udana grafika, dużo muzyki i efektów dźwiękowych. **CD 32, A 1200**

The Elephant

Pierwsza z serii 12 pozycji o życiu zwierząt. Wspaniała żywa książka dla dzieci, która w zabawny sposób opowiada o życiu słoni. Interaktywne animacje, unikatowe sekwencje video, kolorowe zdjęcia światowej klasy fotografików i komentarze dźwiękowe. Skarbnica wiedzy o słoniach. **PC CD-ROM**

MARKSOFT

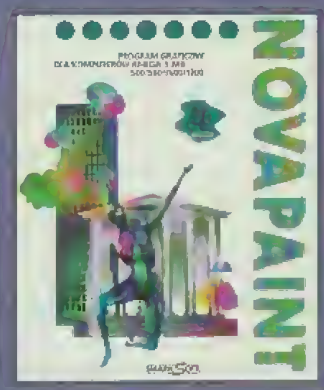
Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
MarkSoft ul. Perzyńskiego 2
01-872 Warszawa
skr. poczt. 114
tel. (0-22) 663-93-90
fax (0-22) 663-92-98
E-mail: marksoft@polbox.com.pl

Battleground Gettysburg

Trzy dni w czasie których ważyły się losy narodu amerykańskiego - Ekscytująca gra militarno-straregiczna, której kanwą jest jedno z istotniejszych wydarzeń Wojny Secesyjnej. Doskonała grafika 3D, żywe mapy i odgłosy bitwy. Wierność faktom, autentyzm umundurowania i sprzętu wojskowego. **PC CD-ROM**

Battleground Ardennes

Historia kampanii, która przesądziła o losach Europy. - Interesująca gra strategiczna oparta na dokumentach z czasów II Wojny Światowej. Starannie przygotowany materiał historyczny. Bogata ikonografia. Wiele poziomów dowodzenia - od sterowania czołgiem aż do manewrów jednostek wojskowych. Wybitne walory poznawcze. **PC CD-ROM**



Novapaint 4

Udoskonalona wersja programu graficznego. Rozszerzony zestaw funkcji które zwykle znajdujemy w profesjonalnych aplikacjach. Możliwość naśladowania tradycyjnych technik plastycznych: węgiel, kredka, aerograf. Nowe opcje do przetwarzania obrazu: stereogram, lustro, perspektywa, fala. Interesujące narzędzie dla młodych twórców. **AMIGA**

Poszukujemy dystrybutorow na terenie całego kraju
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym
(katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Napisałeś dobry program. Pomożemy ci go wydać!

tel. 663-93-90

Sprzedaż wysyłkowa.
tel. 663-93-90
fax 663-92-98

Salon gier komputerowych.
Warszawa
ul. Perzyńskiego 2

Porady, informacje.
tel. 663-93-90

CONQUEROR AD 1086

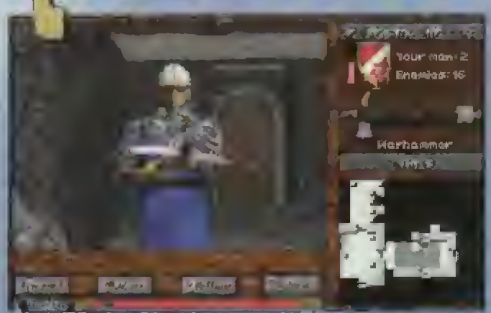
„Podczas panowania Króla doświadczyłem wiele zaszczytów i honorów. Jestem rycerzem Imperium, królewskim championem. Jam jest tym, co armię zwycięską prowadził – Kapitanem Topora. Po wygranych bitwach, ziemia rodziła nowe plony, a ludzie byli szczęśliwi... Stan Rycerski przeżył wówczas swój rozkwit, prócz walk woje brali udział w szlachetnych turniejach ku uciesze dam ich serc. Jeno mimo pokonania bezbożnych psów istniały zagrożenia jak Straszliwy Smok... Młody Chłopcze! Jestem już stary i zmęczony, ta ziemia potrzebuje nowego championa, nowego zdobywcy... Twe przeznaczenie oczekuje!..."

■ ■ ■

SIERRA zrobiła kolejną encyklopedię! To była pierwsza myśl, która zaświtała mi w głowie po uruchomieniu CONQUEROR A.D. 1086. Mimo że jego akcja rozgrywa się w średniowiecznej Anglii, CONQUEROR przez cały czas przypomina wcześniejszą produkcję, THE LAST DYNASTY (SS'31).

W założeniu miała być to gra fantastyczna, oddająca klimat zamierzchłych czasów, gra dla każdego, wszechstronna i porywająca. Po części zamiar ten został zrealizowany. Po części. Jak już mówiłem, miała być to gra dla każdego, jednak wyszła gra dla nikogo. W CONQUEROR można znaleźć wszystko: rasowa strategia – budowanie wsi i kierowanie hufcami rycerzy; rasowy DOOM (tak, tak, nie żartuję) – widok „z oczu", naparzanie się z innymi wojami, krążenie po korytarzach i takie tam; jest także i role-playing oraz adventure – chodzenie po wsiach, rozmowa z postaciami, przyjmowanie zadań... Wspaniale, tylko pokażcie mi choć dziesięciu gości, którzy nagle porzucą budowanie zamku, obliczanie wektorów nachylenia zbocza i przeliczanie pieniędzy w nadziei, że wystarczy na budowę obory, by przenieść się w dzikie ostępy i stoczyć tam walkę z brygadą sąsiada (w DOOM'o-wym stylu). Wszak to zupełnie różne światy!

Istnieją dwa sposoby przejścia gry, co było dla mnie zaskoczeniem, w końcu już od dawna produkcje SIERRY były bardzo liniowe. ZDOBYWCĘ ukończyć można jako najeźdźca, który plądrując, zabijając i gwałcąc (YeS!) zbiera coraz to większe siły by zająć stołek króla, lub też jako wierny sługa Jego Królewskiej Mości. W przypadku wyboru drugiego będziesz musiał również mordować. Tyle, że banitów.

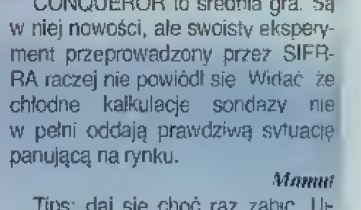


Straszny wysyp Conquerowych gier

Grając w CONQUEROR wiele można się nauczyć o średniowiecznej Anglii, o zwyczajach dworskich, tamtejszej moralności lub o ówczesnych sposobach walki. Bo CONQUEROR oprócz bycia grą jest też prawdziwą skarbnicą wiedzy, tyle, że nauka nie jest podawana ot tak „kawa na ławę", tylko jest to robione w sposób bardzo dyskretny.

ZDOBYWCA zajmuje jeden skromniutki kompakt i mimo że gra pełna jest sterylnych wstawek filmowych, wydaje się być produkcją nie na czasie. Główne okno akcji to niskorozdzielczościowa mapa Starej Anglii, z której przejść możemy do: a) naszego zamku (HOME), skąd wydajemy rozkazy, rozbudowujemy naszą wieś, ustalamy skład hufców wojów, wysyłamy szpiegów i ogólnie rządzimy włościami; b) dowolnie wybranej wsi, gdzie możemy nabyć coraz to lepsze bronie, zaciągnąć pożyczki w banku, w knajpie dowiedzieć się co się dzieje w królestwie, tudzież skompletować brygadę i pozyskać cenne rady, sporadycznie wziąć udział w turnieju; c) ataku na kasztel sąsiada. Sądzę, iż słowami skreślonymi powyżej poparłem wyrażone na początku stwierdzenie o zbytnim zróżnicowaniu gry.

Wracając do spraw technicznych trochę o grafice. Czymże byłaby dzisiejsza gra bez animowanych wstawek? W CONQUEROR oczywiście ich nie zabrakło. Gra kipi wręcz od fajnych, niekiedy wręcz emocjonujących filmików (przy wprowadzeniu dostałem gęsiej skórki!) okraszonych cudowną, nastrojową muzyką, której można poświęcić osobną książkę (nutową). Chodzi z przyzwoitą prędkością już na 486DX2 i ponoć na 4 MB RAM, tyle, że z tym drugim podobno tak, że hmm...



CONQUEROR to średnia gra. Są w niej nowości, ale swoisty eksperyment przeprowadzony przez SIERRA raczej nie powiódł się. Widać że chłodne kalkulacje sondaży nie w pełni oddają prawdziwą sytuację panującą na rynku.

Mamut

Tips: daj się choć raz zabić. Ujrzysz świetną animację.

Sierra'95

PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 3 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor: **IPS Computer Group** (PC CD) zapowiedź: lipiec

Za: fajny pomysł, piękna muzyka
Przeciw: słaba realizacja, gra bez polotu

CIVILIZATION 2

„Żyj i nie daj żyć innym"
Pejotl

Jakiś czas temu zapowiedzieliśmy powstanie stałego kącika o CIV 2. No, może nie tak bardzo stałego, ale od czasu do czasu warto będzie się oderwać od monitora by wymienić kilka spostrzeżeń, uwag, porad związanych z tą naprawdę dobrą grą. Sądzę, że każdy znajdzie tu coś dla siebie, bo nawet smakosz, któremu nie zależy na zwycięstwie, a jedynie na pograniu – potrzebuje małego wsparcia lub choćby wymiany doświadczeń.

Oczywiście, dla prawdy historycznej przyznać trzeba, że konstrukcja linii rozwojowych w CIVILIZATION 2 czy też dobór cudów nie zawsze zadowala, ale któż zrozumiałby subtelności kolejnych rewolucji w dziejach człowieka lub docenił wpływ Biblioteki Aleksandryjskiej na rozwój myśli europejskiej. Otacza nas technika i taki też wymiar (technologiczny) mają nasze gry – świat naszych marzeń.

JAK WYGRAĆ?

Podobnie jak w większości gier ekonomicznych, pierwsze etapy gry decydują o całej rozgrywce. Jeśli pójdzie coś nie tak, popełnisz jakiś błąd lub nie wykorzystasz do końca każdej szansy, najpewniej okaże się to nie do nadrobienia w dalszej części gry. W początkowych etapach trzeba więc maksymalnej precyzji i zdecydowania.

A teraz ciosy i combosy:

1) Buduj tyle miast ile się da, lekceważąc wszystko inne. Jeśli nie napotkasz zbyt szybko innej cywilizacji, jest to gwarantowany sposób na sukces. Komputer rozbudowuje się równomiernie: jakiś oddział wojska, GRANARY lub BARRACKS, jeden SETTLER i od początku. Skup się więc na produkowaniu osadników (SETTLERS) i budowaniu nowych miast. Przez pierwsze etapy będziesz bezbronny, ale potem wyprzedzisz wszystkich dzięki większej bazie produkcyjnej.

2) Jeśli we wczesnych etapach napotkasz inną cywilizację, rzuć wszystko i skup się na budowaniu wojska – musisz załatwić rywala zanim on załatwi ciebie. Każdemu z was potrzebna jest wszak „przestrzeń życiowa" do rozwoju.

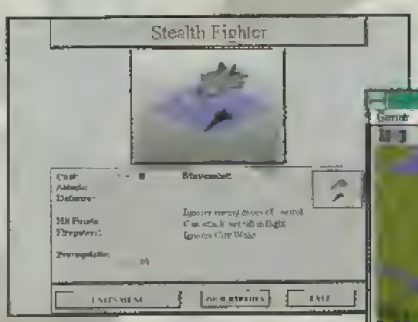
3) Zanim zbudujesz nowe miasto wybuduj SETTLERS'em jakąś drogę (ROAD) lub nawodnij teren (IRRIGATION) w pobliżu miasta. To się szybko zwróci!

4) Gdy masz już 6-8 miast, zacznij budować drogi między nimi. Ponieważ będziesz miał mniej jednostek wojskowych od potencjalnego przeciwnika, musisz zadbać o możliwość ich szybkiego przemieszczania na zagrożony odcinek.

5) Szybko wynajdź HORSEBACK RIDING i wybuduj kilka jednostek kawalerii do rozpoznania terenu. Lepiej znaleźć przeciwnika zanim on znajdzie ciebie! Ważne jest też znalezienie jak najlepszych terenów pod budowę miast.

6) Jeśli przeciwnik oddzielony jest od ciebie wąskim pasem lądu, ufortyfikuj tam oddział (oddziały) by rywal nie mógł przejść na twoje terytorium. Z tego względu, gdy grasz na rzeczywistej Ziemi, zacznij w Afryce i szybko zablokuj połączenie z Azją. Będziesz miał dużo czasu na nieskrępowany rozwój.

7) Jak najszybciej zmień ustrój na monarchię (MONARCHY). Ale uważaj by zbyt szybko nie zmienić na republikę (REPUBLIC) – twoi osadnicy mogą wymrzeć z głodu.



8) Po zbudowaniu 10-12 miast skup się na ich rozbudowie i rozwoju techniki. Najważniejsze Cuda (WONDERS OF THE WORLD) do wybudowania to: PYRAMIDS, GREAT LIBRARY i GREAT WALL. Piramidy działają jak GRANARY. w każdym mieście więc masz jeden budynek mniej do zbudowania. GREAT LIBRARY nie pomoże ci wiele jeśli jesteś na czele wyścigu naukowo-technicznego, ale warto nie dopuścić doń konkurentów (zbyt łatwo pozyskiwaliby od ciebie nowe technologie). GREAT WALL zmusi rywali do zawarcia z tobą pokoju. Budowanie LIGHTHOUSE jest stratą czasu, chyba że znajdujesz się na naprawdę małej wyspie... W dalszych etapach koniecznie wybuduj LEONARDO'S WORKSHOP – automatyczne wymienianie przestarzałych oddziałów na nowoczesne jest nie do pogardzenia. Innym ważnym cudem jest ADAM SMITH'S TRADING CO. – oszczędza sporo pieniędzy na utrzymanie budynków (MAINTENANCE=1 dla każdej budowli!), a pod koniec – HOOVER DAM redukujący o 50% zanieczyszczenie i dający o 50% większą produkcję.

9) Jeśli masz republikę lub demokrację, wybuduj w dużym mieście KING RICHARDS CRUSADE oraz SHAKESPEARE'S THEATRE – miasto to będzie mogło wystawić solidną armię (nawet kilkadziesiąt oddziałów) nie powodując niezadowolenia mieszkańców.

10) Idealnym, powtarzam IDEALNYM ustrojem w środkowej fazie gry jest FUNDAMENTALISM – nikt się nie buntuje (można nie budować TEMPLE ani innych podobnych budynków – znaczna oszczędność!!!) i nie ma korupcji. Masz co prawda zredukowany rozwój naukowy, ale możesz go nadrobić przestawiając podatki max. na naukę (LUX daj na 0%) oraz budując w miastach LIBRARY i UNIVERSITY (zamiast TEMPLE i COURTHOUSE).

11) Gdy poczujesz się samotny – zagraj z kolegami. Przy pomocy CHEAT MODE zmieniaj po kolei strony rozgrywki, a gdy któryś z graczy się nagra, czas na następnego. Prawdziwa MULTIPLAYER GAME. I pamiętaj, że ostatni gasi światło – czyli przestawia na END TURN.

Generalnie: najpierw buduj jak najwięcej miast, potem rozbuduj handel, Cuda Świata i postaw na rozwój naukowy. Potem zmień ustrój na FUNDAMENTALISM, wybuduj armię i...

...OCZYŚĆ ŚWIAT Z NIEWIERNYCH, W IMIĘ ALLACHA!!!

Pejotl i Berger

PS. Islam będzie rządził światem. Przynajmniej w CIVILIZATION 2.

MicroProse'96
PC WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) 118 zł

Fascynujące!!! Polska zabudowa wygląda jak z japońskiego skansenu, pewnie Meier ogląda za dużo mangi.

...trzy statki, Santa Maria Pinta i Nina, opuściły hiszpański port Palos 3 sierpnia 1492 r. biorąc kurs na Wyspy Kanaryjskie. Stamtąd 6 września wyruszyły ku wielkiej przygodzie. Przy sprzyjających wiatrach, po trzydziestu trzech dniach żeglugi flotylla dopłynęła do Wysp Bahama. 12 października Kolumb stanął na Nowym Kontynencie. Był pewien, że dotarł do Azji.

Tak zaczęła się przygoda Europy z Nowym Światem – historia zagłady Indian i ich świata, a dzieje flirtu autorów gier komputerowych z tym popularnym wątkiem.

Wszyscy pamiętamy ostatnią klęskę Sida Meyer'a w grze COLONIZATION (SS'19). Równie nieudana była gra VOYAGES OF DISCOVERY. W pierwszej mnóstwo opcji było niepotrzebnych, a gra kończyła się za szybko. Wszystko to przy surowości formy, obrazu i dźwięku. W drugiej jeszcze więcej, za surowe formy sąsiadowała z nietrafionymi pomysłami i utrudnionym interfejsem.

Nowa gra firmy INTERPLAY – CONQUEST OF THE NEW WORLD nie zatyka może nowymi pomysłami, ale jest kawałkiem dobrej roboty i pozwala na porzucenie świata na kilka dobrych wieczorów (nie mówiąc o trybie MULTIPLAYER). Gra spełnia bowiem kilka najważniejszych warunków wymaganych od tego typu strategii. Możemy więc odkrywać nowe lądy i morza, budujemy własne osady, handlujemy, układamy się z innymi państwami, walczymy budując przy tym własne siły zbrojne.

Interplay'96

PC 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
(PC CD) 149 zł

...kto by przypuszczał, że podbijanie Nowego Świata było takie łatwe i przyjemne...

W STRONĘ SŁOŃCA

CONQUEST jest rozgrywany klasycznie w etapach, w trakcie których możemy budować miasta, wydawać polecenia walki i handlu. Sama walka jest rozgrywana w etapie rozdzielającym poszczególne etapy gracza. Można wtedy wybrać osobistą rozgrywkę lub zdać się na komputer. Co ważne walki nie są częste, a ich piękno i niezłe rozwiązanie algorytmów sprawia, że rozgrywa się je z przyjemnością.

By usatysfakcjonować gracza i powoli wprowadzić go w świat gry stworzono całą gamę scenariuszy pozwalających na dobre poznanie wszelkich tajników przed właściwą rozgrywką. Najprostszy scenariusz jest wręcz opisany w instrukcji, kolejne posuwają nas ku ostatecznemu celowi – scenariuszowi własnemu (CUSTOM).

W tym scenariuszu możemy ustawić warunki zwycięstwa, poziom surowców, stronę rozgrywki, poziom rozgrywki, charakterystykę własnej postaci. Szczególnie ważne jest ustawienie poziomu trudności. Według autorów, komputer nie stosuje żadnych trików i nie oszukuje dlatego tak ważne jest ustawienie mu niższego niż nasz poziomu trudności. Oprócz tego można dodać sobie mąk używając opcję ustawienia czasu wydawania rozkazów. Czas zaoszczędzony dolicza się do punktów zwycięstwa, a straty wręcz odwrotnie.

EUROPEJSKI KABARET

Najczęściej grę rozpoczynamy jako przedstawiciel jednego z cywilizowanych narodów. W tej grze przed ogłoszeniem niepodległości, z ojczyzną łączy nas bardzo mocna pępowina. Gdy nasz kraj jest w stanie pokoju z innym krajem, nie ważmy się atakować go w Nowym Świecie. Spowodujemy ochłodzenie kontaktów i możemy sprowokować interwencję zbrojną. Podobne efekty daje też nie płacenie podatków.

Należy zauważyć, że w CONQUEST opłaca się utrzymywać pokój z wszystkimi sąsiadami. Wystarczających emocji, przynajmniej na początku, dostarczają nam agresywni tubylcy. Dlatego też lepiej jest, aby nasi szpiedzy pozostali na miejscu. Tu bowiem dochodzimy do istoty tej gry. Ani walka, ani ekonomia, ani dyplomacja nie doprowadzą na... [illegible] ostatecznie do zwycięstwa. Pola z nie... dziedzin pozwolą nam czy... kać sukces.

WYPRAWA Z ORBISEM

Pierwszy okręt dopływający do brzegu wiezie w swym wnętrzu zdobywców i odkrywców. Ci ostatni będą poznawać nieznane lądy nie tylko po to, by wiedzieć jaki teren kryje się pod czarną płachtą niewiedzy, ale i po to by nazwać nową rzekę czy szczyt górski. Za bycie pierwszym czeka nagroda w postaci punktów zwycięstwa.

W miarę rozwoju kolonii dobrze jest produkować kolejnych odkrywców i rozwozić ich statkami w nieznane jeszcze obszary. Należy się spieszyć, bo przeciwnik nie śpi i też rozsyła swe hordy. W czasie gdy odkrywcy wędrują bezdrożami, pierwsza grupa bojowa zabezpiecza najlepsze miejsce pod pierwszą osadę, za chwilę bowiem na horyzoncie pojawi się statek z pierwszymi osadnikami.

DREWNIANA CHATA

Budowanie to przyjemność. Przeciwnie do wielu gier, budowanie w CONQUEST osad nie sprawia najmniejszych trudności. Najgorszym momentem jest wybór miejsca. Trzeba je wybrać starannie przynajmniej przy pierwszej osadzie. Osada winna być zbudowana w terenie płaskim (stawianie budowli), nad rzeką lub morzem (kontakt handlowy z macierzą), blisko gór (kopalnie) i lasów lub dżungli (tartaki). Spełnienie tych wszystkich warunków uczyni produkcję naszej osady bardzo wydajną.

Po zamianie osadnika w centrum osady budujemy farmę, chatę, kilka tartaków (MILL) i kopalnię rudy oraz przystań. Teraz trzeba poczekać na wzrost ludności (przydatny CHURCH) i produkcji. Dobrym wariantem jest dobudowanie kilku farm i inwestowanie w kierunku wymiany z macierzą zboża na drewno, metal i towary (GOODS). Zintensyfikuje to rozwój.

Gdy w okolicy znajdziemy równie interesujące miejsca na założenie osad, trzeba szybko wyprodukować kolejnych osadników. Pierwsza osada winna im wtedy pomagać poprzez handel i dostarczanie produktów i obsady wojskowej.

Każda budowla ma cztery poziomy rozwoju, ale najważniejszy jest rozwój centrum. Żaden budynek nie może się rozbudować powyżej poziomu centrum.

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Wyższy poziom pozwala na większą produkcję. Gdy pierwsze osady rozwiną się jeszcze bardziej (szkoły wojskowe, forty, kopalnie złota, tawerny, fabryczki) można pomyśleć o podbojach. Niszczenie Indian ma sens tylko wtedy gdy za bardzo nas uwierają. W innym wypadku szkoda wojska i czasu.

NIECH GRZMIĄ MUSZKIETY

Sprawy wojny są równie proste jak budowa osad. By szkolić kolejnych żołnierzy trzeba wybudować fort (posiada jednak pewną pojemność rekrutów), zaś by osiągnęli wyższy poziom wyszkolenia – szkołę wojskową (ustawiamy tu pożądaną ścieżkę nauki). W każdej osadzie dobrze jest mieć kilku żoł

nierzy, by bronili jej przed nieoczekiwanym atakiem (w osadzie znajdują się mieszkańcy, ale bronią się kiepsko i ich liczba zależy od wielkości osady).

Osady mogą wystawić również nowych dowódców – najlepiej jest to robić na najwyższym poziomie centrum – jest do rozdzielenia więcej punktów dowodzenia. Najlepiej na początku dać dowódcy punktów dowodzenia jednostkami (tyle będzie mógł prowadzić), 7 punktów rozkazów (tyle razy będzie mógł w etapie bitewnym wystrzelić) oraz 4 charyzmy (mniej wojska będą uciekać na polu walki).

Wspaniałą rzeczą jest to, iż na wyższe poziomy rozwoju (również niedostępne w fortach) można wspiąć się dzięki walce. Także wodzowie zyskują dodatkowe punkty (najlepsi dowódcy mogą z czasem atakować 9 oddziałami w etapie i dowodzić 16-18 jednostkami). Czasami więc warto rozgrywać małe operacje z myślą o zdobyciu punktów.

BITWA

Sama bitwa jest rozgrywana na specjalnej planszy podzielonej na 12 pól i dwie bazy. Zasadą jest, że kawaleria porusza się o 2 pola (lub o 1 pole w walce), a piechota o 1 pole lub 1 walkę. Zwycięstwo zależy od dobrego rozstawienia na polu walki i początkowego schematu. Komputer gra schematycznie ... Cało kawalerii ... (rus za szarżę), a w wypadku obrony ustawiamy kawalerię tuż za przeciwnikiem na drugim własnym polu (nie będzie mógł się ruszyć ...).

W kolejnych etapach należy dążyć ... Co etap ... bonus za szarżę ... jest odpowiednio ... bonusy w walce uzyskuje ... pól na jednym ... za atak ... jów bronią.

W przeciwieństwie ... bitwy ... COMBAT DEMO, gdzie bez ... i bez problemów będziemy mogli uczynić z siebie drugiego Napoleona.

... opis ... oczywiście ... najlepszy ... ona składa się z ... jednostek ... huty ... surowców – z ...

TUBYLCY

... najlepszą jest opcja ... wysoki cywi... ograni... Ich ... dy mo... pełną ... poziom ... Wojna i gospodarka będą więc ... niż ... przy ... europejskich kolonii ...

osad, ... wywanie ... niepodległości ... bez ... Ale w moim przypadku zawsze wygrywałem będąc pod względem ... punktów na 3-4 ... A dzieje się to przeważnie po ... niepodległości (lub ... w ...) i zdobyciu ... osad ...

Prosta sprawa, gdy gramy w CUSTOM SCENARIO ... sami ... warunki zwycięstwa. Może to być: określona liczba punktów, ... etapów itp. Jak twierdzą ... z dróg do zwycięstwa ... wiele i trzeba się wytężyć by je osiągnąć ... opcji rozgrywki.

Na zakończenie warto pochwalić niezłe opracowanie instrukcji, która naprawdę pomaga w grze (polski wydawca dołączył polską instrukcję). Jest to cenne przy skomplikowanych procesach produkcyjnych, kosztach budowy jednostek i walki.

Ocena tej gry jest bardzo trudna. Zawodzą się ci, którzy oczekiwali ... wy ... CIVILIZATION. Za ... wa jest bardzo ... ania, budowa ... bitwy ... rozegrania. A jednak ... polecić tę grę wszystkim tym, którzy lubią odkrywać ... Przeliczna grafika ... żyją ... warto ... w największym zbiorze ... muzyka zachęcą do gry tych, dla których ostra walka i ... są ... trudności.

W nagrodzie ... to jest jednak więk... możliwość ... wydobywania złota ... budynków ... Mimo wszystko ... Indianom ... dziej ... rozwijać ... ku na Europejczyków.

ZWYCIĘSTWO!?

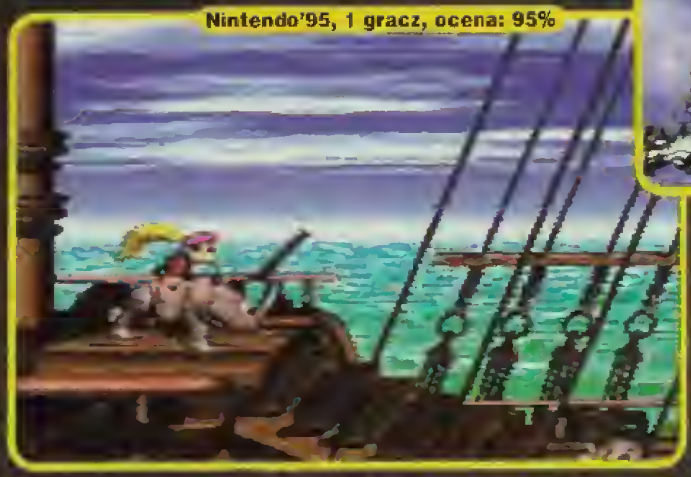
Przyznać trzeba ... zwycięstwo ... punkt, zdobywa się ... rozbudowę

Berger

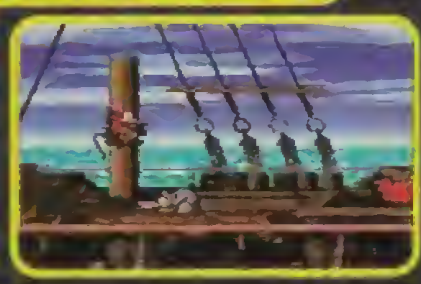
DIDDY'S KONG QUEST

Każda platforma growa posiada tytuły, które ciągną ją w górę. SNES ma efektowną platformówkę DONKEY KONG COUNTRY, z jeszcze lepszą drugą częścią. Gry opowiadają o przygodach sympatycznej pary niesfornych małpiszonów – Diddy i Dixie. Jak na małpy przystało, potrafią one wiele. Są przede wszystkim bardzo zwinne – potrafią wykonać wiele niesamowitych ewolucji, co pomaga przedostawać się przez trudne tereny i zwalczać przeszkadzajki.

Gra podzielona jest na osiem przecudownych etapów. Terenem działań pani Diddy i pana Dixie jest statek, łącznie z ładowniami i pokładami zalanymi wodą oraz niezwykły las. Swą misję zaczynasz na górnym pokładzie pośród porozrzucanych beczek służących ci za broń do likwidacji nieprzyjaznych szczurów, krokodyli i robali. Wszystkie postacie są fenomenalnie wyrenderowane i przepięknie animowane, co w atmosferze bajecznych scenerii daje niesamowity, odrywający od ziemi efekt.

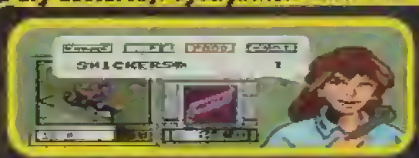


Najlepszym udokumentowaniem mistrzowskiej roboty są zachwyty wypowiadane przez każdego gracza, który miał przyjemność razem ze mną przechodzić kolejne poziomy. W porównaniu do pierwszej części zauważyłem wiele zmian na lepsze! Przede wszystkim więcej sekretnych, bonusowych leweli i sposobów neutralizacji nieprzyjaciół. Cały czas towarzyszy nam fenomenalna ścieżka dźwiękowa i efekty specjalne, inne dla każdego poziomu. Gdy przechodzisz akurat trudniejszy odci-



Nintendo'95, 1 gracz, ocena: 95%

Gry dostarczył dystrybutor: American Computers & Games

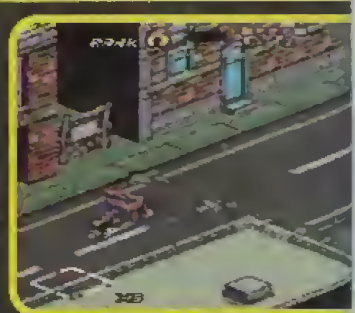


BIKER MICE

Ziemię opanowały hordy szalonych motocyklistów, zawiązane w celu ścigania się w imię zwycięstwa, poniżenia przeciwnika i dewastacji środowiska. Przybyły one z planety Mars, a na ich czele stoi żarłoczny i obleśny hrabia Limburger. Oni – to po prostu zdeformowane przez wódę i radioaktywne żarcie myszy!!!

Tylko ty możesz powstrzymać myszy przed zniszczeniem niebieskiej planety – wystarczy pokonać tych motocyklistów w serii wyścigów rozgrywanych na zmienionej przez cywilizację planecie Ziemi... Dosiadasz więc jednego z kilku motorów i ścigasz się na śmierć i życie w kolejnych etapach, z których składa się kilkudziesiąt wyścigów. Aby przejść do kolejnego etapu, musisz zająć jedno z pierwszych miejsc, o czym stanowi suma zdobytych punktów.

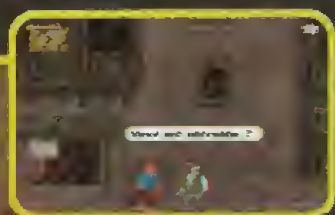
Na trasie wszystko jest dozwolone. Klasyczna wolna amerykanka, śmigające rakiety, zostawiane na jezdni niespodzianki, starcia bark w bark, eksplozje i wybuchy... Gdyby dodać do tego szybkie tempo i brawurową jazdę, to wyobraź sobie, jaka orgia odbywa się na ekranie podczas emocjonujących ślizgów, czy kilkunastometrowych skoków ponad ziejącymi pustką zapadniami. Szybka i żywa muzyka przez cały czas wibruje w membranach głośników i zniewala każdego fanatyka morderczej jazdy.



Do wyboru jest sześć bolidów z kierowcami i pięć etapów, podzielonych na sześć odcinków każdy. Zajęcie dobrego miejsca premio-

TIM IN TIBET

Z pewnością czytaliście serię książek przygodowo-podróżniczych niezapomnianego Alfreda Szklarskiego. Tytułowy bohater Tomek poznaje w nich uroki egzotycznych zakątków świata, a przede wszystkim przeżywa niesamowite przygody. Dążenie do poznania nieznanego rozpalone w czytelniku może zostać zrealizowane dzięki świetnej grze wydanej przez INFOGRAMES.



Wyobraź sobie, że wcielasz się w postać nastoletniego Tima, który wyrusza na wycieczkę po Tybecie, siedzibie włochatego Yeti... Jeśli dodać do tego komiksową grafikę z charakterystyczną kreską, bogactwo kolorów i duże postacie, to powstaje prawdziwie bajeczna zabawa. Gra przypomina protoplastów przygodowo-zręcznościowego nurtu – ANOTHER WORLD i FLASHBACK. Pozbawiona jest jednak elementów czysto strzeleckich, na korzyść sprawniejszego skakania i omijania przeszkód.

Gra ma intrygującą fabułę, która rozwija się w miarę przechodzenia kolejnych etapów. Zaczynasz na stacji kolejowej w Chinach, później wpadasz do wezbranej rzeki, gdzie ratujesz tubylca, potem eksplorujesz jaskinie i groty, z czekanem w dłoni zgłębiasz ośnieżone turnie i pionowe ściany. Nie będę wymieniał wszystkich atrakcji, bo jest tego zbyt dużo. Powiem tylko, że ani na chwilę nie czuje się tu nudy.

Wicik

Infogrames'95, 1 gracz, ocena: 85%

nek lub w przypadku poziomu specjalnego kończy ci się czas na zdobycie bonusa, to muzyka przyspiesza lub dostaje charakterystycznych rumieńców. To jest coś!

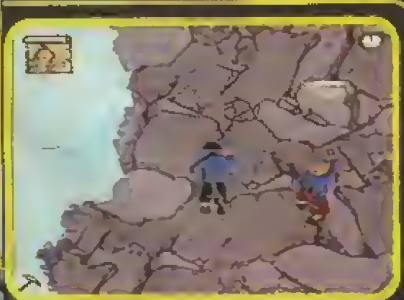
Zgłębianie coraz nowszych terenów zapisywane zostaje bezpośrednio na carcie! Śmiem z czystym sumieniem stwierdzić, że DKC2 bije na głowę większość platformówek dostępnych na superkonsolach, które zdominowały ostatnio świat łącznie z Polską. SNES-owcy!!! Musicie koniecznie mieć tę grę!!!

Wicik

wane jest odpowiednią dawką kasy, wymienianą w sklepie na części oraz broń. Gdy znudzi ci się zabawa w pojedynkę, zaproś kumpla. Ekran podzieli się wam na połowę, będziecie trochę mniej widzieć ale pościgacie się w jednej ekipie lub przeciwko sobie.

Wicik

Konami'94, 1 gracz, ocena: 80%



gry tv & konsole

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Witam wszystkich konsolarzy! Dzięki zwiększeniu się objętości naszego pisma, zgodnie z obietnicami witamy konsolę SEGA MEGA DRIVE! Drugą stronę otrzymał także SATURN, którego popularność rośnie z dnia na dzień. Czekamy jeszcze na NINTENDO 64...

Gulash

KILKA CHEATÓW...

PITFALL (JAGUAR)

Nutka nostalgii, PITFALL z ATARI 2600. W menu zatrzymaj bumerang na INFO, wciśnij 26 razy C, a potem DÓŁ.

VAL D'ISERE SKIING & SNOWBOARDING (JAGUAR)

Nieskończona ilość przejazdów – wciśnij * i #, a potem wybierz PLAY. Sekretne menu – wciśnij 4, 0, 8, 5, 7, 4, 1, 4.

SHINOBI X (SATURN)

Spauzuj grę i wciśnij A, B, A, B, C – pojawią się dwie cyferki, możesz wybierać poziomy.

SEGA RALLY (SATURN)

LANCIA STRATOS – wciśnij X, Y, X, Y, X w głównym menu. Podczas wyboru samochodów zjedź na maksa w dół, dodatkowy samochód.

DK COUNTRY 2 (SNES)

Rozpocznij nową grę. Podświetl opcję TWO PLAYER i wciśnij PIĘĆ razy DÓŁ. Usłyszysz dźwięk, wciśnij jeszcze raz PIĘĆ razy DÓŁ. Teraz stukaj Y, A, SELECT, A, DÓŁ, LEWO, A, DÓŁ. 50 żyć chyba styknie?

CZY WIESZ, ŻE...

● SONY, SEGA i NINTENDO to obecnie trzy największe firmy w świecie gier video. Każda z nich produkuje obecnie trójwymiarową platformówkę, w której główny bohater będzie poruszać się we wszystkich kierunkach. PLAYSTATION otrzyma grę CRASH BANDICOOT, NINTENDO 64 oczywiście SUPER MARIO 64, zaś SEGA SATURN dostanie NIGHTS. Zapowiada się ostra walka, najdziwniejszy zaś jest fakt, że SEGA rezygnuje z SONICA jako bohatera gry. Jest to też wielka szansa dla SONY na stworzenie sobie maskotki (CRASH to rudy lisek). Po obejrzeniu wszystkich trzech, osobiście stawiam na NIGHTS (SEGA SATURN). Wywarła na mnie kolosalne wrażenie (to będzie megamegamegaHIT!), z końcowym werdyktem wstrzymam się jednak aż ujrzę wszystkie trzy w akcji.

● PLAYSTATION i SATURN w USA kosztują już tylko 199 dolarów. W Anglii 199 funtów, w Niemczech 399 marek, zaś we Francji 1.499 franków. Obniżka cen zdaje egzamin na piątkę, w samej Anglii przez tydzień przybyło po 10 tys. posiadaczy obu systemów. Niestety, amerykańskie konsole pracują w systemie NTSC i posiadają zabezpieczenie, które uniemożliwia uruchomienie europejskich gier. Nie kupujcie więc importów z USA. Oczy wszystkich skierowane są na NINTENDO 64, które w chwili startu w USA będzie kosztować 250 zielonych.

Najprawdopodobniej gdy to czytacie, NINTENDO 64 jest już do kupienia. Oczywiście w Japonii, gdzie ma się odbyć wielokrotnie przekładana premiera tej najnowszej superkonsoli. NINTENDO ma zamiar sprzedać w miesiąc 500 tys. sztuk i jeśli ich gry są tak dobre jak mówią, to raczej im się to uda. Czekamy na europejską premierę, może będzie jeszcze w tym roku.

● Spojrzenie w przyszłość, wojna konsol trwa. Wojować będą bowiem ze sobą gierki, które będą bez wątpienia absolutnymi hitami:

– trójwymiarowe strzelaniny z dołączonym pistoletem: VIRTUA COP 2 (SAT) vs TIME CRISIS (PSX)

– trójwymiatowe: FIGHTING VIPERS (SAT) vs SOUL EDGE (PSX), VIRTUA FIGHTER 3 (SAT) vs TEKKEN 3 (PSX)

– trójwymiarowe platfortmówki: NIGHTS (SAT) vs CRASH BANDICOOT (PSX)

– trójwymiarowe wyścigi: MANX TT (SAT) vs RAVE RACER (PSX)

● Jeszcze kilka zapowiedzi: ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (SATURN), MORTAL KOMBAT TRILOGY (PSX i PC), MORTAL KOMBAT 3, WAR GODS (SAT, PSX, PC). Szczególnie cieszymy się z WAR GODS, od tego ponoć już tylko krok do MK4... Wszystko jeszcze w tym roku.

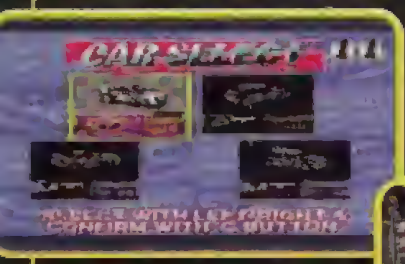
● Najlepiej sprzedające się gry na platformy CD w czerwcu (Anglia)

1. DUKE NUKEM 3D (PC)
2. RIDGE RACER REVOLUTION (PSX)
3. STREET FIGHTER ALPHA (PSX)
4. ADIDAS POWER SOCCER (PSX)
5. FIFA SOCCER'96 (PSX, SAT, PC)

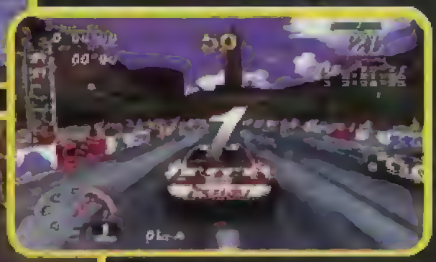
● Najlepiej sprzedające się gry na cartridge'ach w czerwcu (Anglia)

1. TOY STORY (MegaDrive)
2. FIFA SOCCER'96 (MD, SNES, GB, GG)
3. SONIC & KNUCKLES (MD)
4. KILLER INSTINCT (SNES)
5. DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)

SEGA RALLY



Znakomita na automatach gra SEGA RALLY pojawiła się wreszcie w wersji na SATURNA. O ile DAYTONA była po prostu dobrą konwersją, to ta gra jest przykładem perfekcyjnej roboty pracujących przy niej programistów. Skok jakościowy, jaki nastąpił przez rok pomiędzy grami DAYTONA a SEGA RALLY jest nie do opisania, to trzeba zobaczyć. Poprawiono niemal wszystko, począwszy od rozdzielczości, a skończywszy na szybkości animacji. SEGA RALLY to po prostu najlepsze wyścigi samochodowe, w jakie można pograć w domu (chyba że ktoś wyda 600 mln zł na automat).



Zaczynamy grę, do wyboru ARCADE (jak na automatach), TIME ATTACK (praktyka) i 2 PLAYER BATTLE (dwóch graczy). Dzięki opcji CAR SETTINGS można według swego uznania wybrać opony, skrzynię biegów, a także ustawić parametry wozu. Będziemy się ścigać na trzech trasach (plus jedna ukryta), do wyboru TOYOTA CELLICA lub LANCIA DELTA (plus ukryta LANCIA STRATOS). Trasy różnią się wszystkim, samochody zaś parametrami technicznymi i wyglądem.

Dostępne są dwa widoki, z wnętrza i zza samochodu. 200 km/h, młodność maksymalna – SEGA wie co robi. Samochodem rzuca w niesamowicie realny sposób, na zakrętach wpada się w poślizgi, trzeba nauczyć się to wykorzystywać aby nie zwalniać za każdym razem. SEGA RALLY umożliwia grę dwóm osobom jednocześnie, na przedzielonym na pół ekranie. Zapewniam, że sceneria nie staje się uboższa, a animacja wolniejsza. Bardzo potrzebna opcja, której nie ma RIDGE RACER.

Graficznie SEGA RALLY oszołamia ilością i bogactwem tekstur, a przede wszystkim prędkością i płynnością. Żaden, powtarzam, żaden wyścig nie prezentuje się tak doskonale, jak ten. Domy wyglądają jak domy, a nie bryły obłożone teksturami. Przy drogach stoją ludzie, biegają zwierzęta. Spod kół pryska piach, za lecącym nisko helikopterem przesuwa się smuga kurzu. Płynność animacji przy tej ilości teksturowanych oblektów jest po prostu prześwietna. Muzyka pasuje do tras, zaś wycie silników doskonale ją uzupełnia.

Każdemu zapewne ciśnie się na usta zasadnicze pytanie: Czy SEGA RALLY jest lepszą grą niż RIDGE RACER? Odpowiedź brzmi: TAK, SEGA RALLY jest lepsza niż RIDGE RACER. Pamiętajmy jednak, że RIDGE RACER ukazał się rok wcześniej niż SEGA RALLY, a rok w tym przemyśle to bardzo długi okres. Zobaczymy co pokaże RIDGE RACER REVOLUTION, opis za miesiąc.

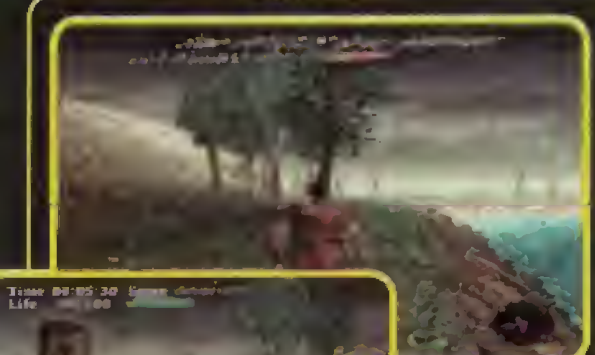
SEGA RALLY, PANZER DRAGOON ZWEI i VIRTUA FIGHTER 2 to trio, które na razie jest nie do pobicia. Najlepsze wyścigi, najlepsza strzelanina, najlepsze mordobicie. SATURN posiada trzy najlepsze gry świata.

Gulash

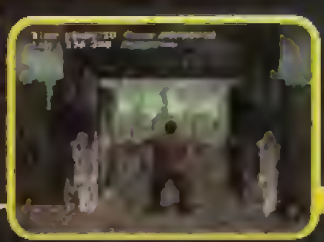
SEGA'96, 1/2 graczy, ocena: 95%

Gry dostarczył dystrybutor: BobMark

VIRTUAL HYLIDE

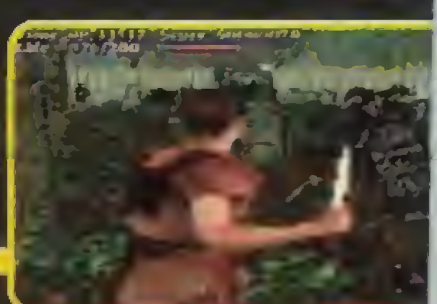


W VIRTUAL HYLIDE, uproszczonej grze RPG, wykorzystano bardzo ciekawy pomysł. Z każdą nową grą świat generowany jest od początku, niemal niemożliwe jest powtórzenie się jakiejkolwiek scenerii czy też subquesta. Za każdym razem jednak trzeba uratować piękną księżniczkę z łap złego demona. W grze jest wszystko, o czym miłośnik gatunku mógłby zamarzyć. Mapa, bronie, tajemnicze przedmioty, katakumby i podziemia, poziom postaci. Grę oglądamy zza pleców naszego bohatera przemierzającego ten okrutny i (prawie zawsze) niegościnny świat.

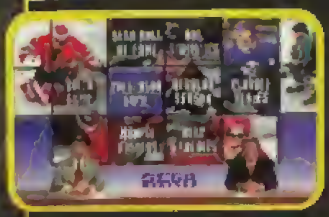


Na początku gra odrzuciła mnie powolną grafiką. Podczas drugiego podejścia wciągnęła i przestałem zwracać uwagi na scrolling, który przecież nie jest najistotniejszym elementem gry RPG. Gra jest dobra i warta zainteresowania. Gdyby jeszcze poprawiono scrolling, byłaby doskonała.

Gulash



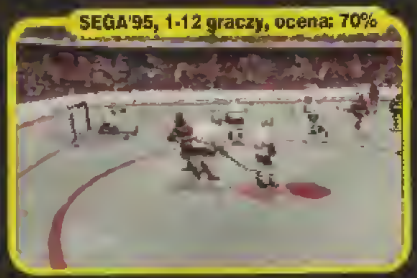
SEGA'95, 1 gracz, ocena: 70%



NHL ALL STAR HOCKEY

To jeden z pierwszych tytułów z serii SEGA SPORTS. NHL ALL-STAR HOCKEY pozwala na solidną wyżywkę na lodzie, ale nie tylko! Znajdująca się w grze ogromna ilość opcji i statystyk powinna zadowolić nawet najwybredniejszych. Można zostać trenerem z prawdziwego zdarzenia – zbudować własną ligę i playoffy, można też po prostu grać nie zwracając uwagi na taktykę.

SEGA'95, 1-12 graczy, ocena: 70%



Akcję można obserwować z jednej spośród szesnastu porozmieszczanych w hall kamer, mecz komentuje znany podobno na zachodzie Marv Al- bo le bez re naj- tru czać się nej z ka r a bez tego ani rusz. Widoki bywają czasem... dezorientujące. Denerwuje też długi czas doczytywania z płyty.

Gulash

PANZER DRAGOON 2 ZWEI

PANZER DRAGOON 2 wbił mnie i każdą odwiedzającą mnie osobę w głąb fotela na wiele godzin, podczas których systematycznie ugniatany i ściskany joypad wydawał z siebie dziwne dźwięki. Okay, spokojnie i od początku.

Od zajść opowiedzianych w PANZER DRAGOON minęło kilka lat, ludzkość cały czas stara się odbudować zniszczony przez wojny świat. Cały czas też tępi mutantów wyhodowanych w laboratoriach genetycznych. Pewien chłopiec jednak przywiązawszy się (z wzajemnością) do małego smoka złamał kodeks honorowy swej wioski, wychowując go w ukryciu przed starszymi. Mijają lata, chłopiec i smok rosną razem obdarzając się wzajemnie przyjaźnią i zaufaniem. Chłopiec nawet próbuje nauczyć smoka latać. Pewnego razu wracając do domu obserwują dziwny statek krążący nad wioską... jeden pocisk i wszędzie widać tylko zgliszcza! Kto? Dlaczego? Nie ma czasu na opłakiwanie bliskich, statek zdaje się kierować w ich stronę... trzeba walczyć o życie!

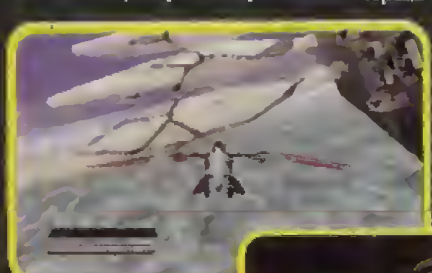
Zaczynasz w spalonej wiosce, siedząc na małym smoczku. W miarę rozwoju akcji smok rośnie i uczy się latać (na początku biegasz po ziemi!). Dalej świetny kanion i jeszcze lepszy las... dragoon cały czas rośnie i staje się potężniejszy. Doskonały pomysł, obserwując swoje zwierzę rozwijające się czujemy się... przyjemnie. Podobnie jak w pierwszej części przez cały czas grze towarzyszą wspaniale renderowane wstawki pokazujące rozwój akcji.

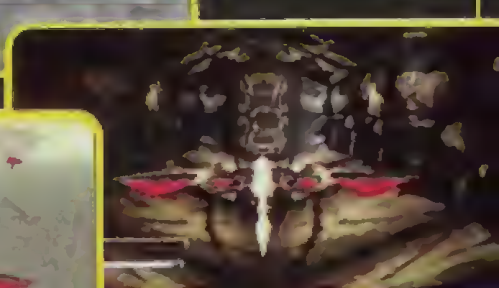
Wykonanie gry jest po prostu OBŁĘDNE! Do tej pory myślałem, że pierwszy DRAGOON był szczytem technicznych możliwości SATURNA. Bardzo się myliłem. PD ZWEI jest jeszcze lepszy, płynniejszy, doskonalszy. Grafika powala bogactwem tekstur, szczególnie w lesie. Cały czas bocznymi przyciskami przełączamy widok – na boki, do tyłu. Dodano BERSERK MODE, czyli bombę (wyziewy z paszczy dragoona) rozwalającą wszystko w polu widzenia. Bossowie są więksi, brzydsi, trudniejsi. Szczególnie ten na samym końcu.

Pokazywałem tę grę kilkunastu osobom. Każdy chciał zagrać, a gdy dorwał się do JOYPADA to chciał grać, grać, grać... (a ja też czasem muszę spać i pracować). Zawartym w PANZER DRAGOON 2 ładunkiem miodności można obdzielić kilka dobrych gierek!!! Po ukończeniu gry pojawia się opcja PANDRA'S BOX, dzięki której możesz ustawić po swojemu niemal wszystko (bronie, wielkość smoka, energia, od którego epizodu zaczynasz). Dzięki obecności tej opcji można zagrać z powodzeniem jeszcze raz, ja skończyłem PD ZWEI trzy razy.

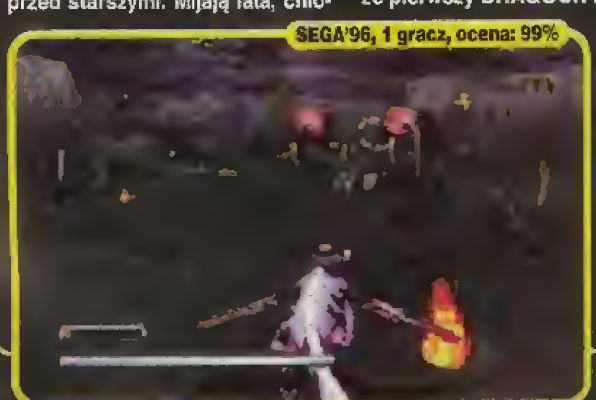
PANZER DRAGOON ZWEI to najlepsza strzelanina jaką widziałem do tej pory w 1996 roku. Jest genialna, grajcie!!! Najchętniej dałbym mu 100%, ale nabyta ostrożność nakazuje mi zachować ten jeden procent na coś jeszcze lepszego...

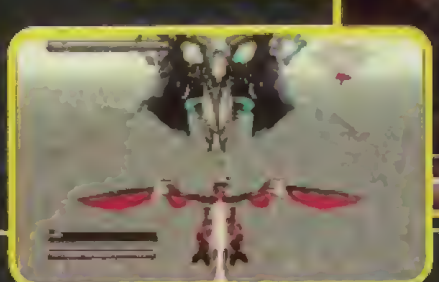
Gulash



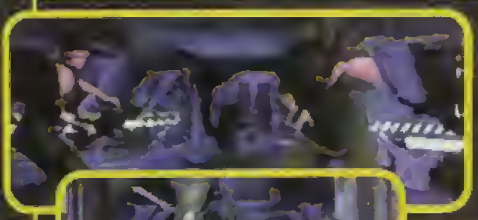


SEGA'96, 1 gracz, ocena: 99%





ALIEN TRILOGY



DOOM, DOOM... wszycy mówią, że DOOM jest najlepszy. Mnie DOOM się znudził, i nie chcę dłużej już w niego grać. Na kilka godzin przyciągnął mnie DUKE NUKEM 3D na PeCeta, ale odrzucił brakiem logiki działań Duke'a i mało straszne potwory.

Wciągnęła mnie za to ALIEN TRILLOGY na PlayStation – gra, która miesiąc temu stała na pierwszym miejscu najlepiej sprzedających się tytułów w Europie. Dla-

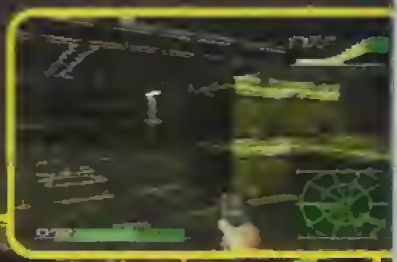
Acclaim'96, 1 gracz, Memory Card, ocena: 90%

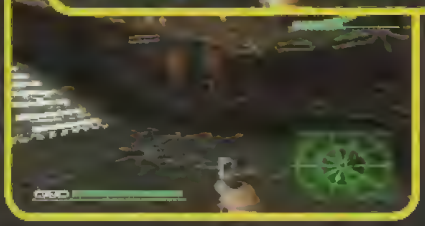
czego, och dlaczego ALIEN TRILOGY tak mi się podoba?

Po pierwsze, gra w oczywisty sposób bazuje na trzech częściach filmu OBCY. Filmu kultowego, który kocha każdy miłośnik fantastyki i dreszczyku emocji. W grze zaś znajdziemy elementy z wszystkich trzech filmów.

Po drugie, strzelamy do Obcych. Nie do pokracznych świń z DUKE NUKEM, tylko do prawdziwych Obcych zaprojektowanych przez mistrza H.R. Gigera do pierwszego filmu. Paskudnych, oślizgłych, z łbami przypominającymi hełmy, czarnych Obcych, którzy potrafią załatwić cały oddział Marines w kilka sekund.

I po trzecie, grafika + muzyka + klimat = ocena 90%. ALIEN TRILOGY jest grą bardzo dobrą pod każdym względem. PeeSXowy kontroler znakomicie się sprawdza, zaś stereofoniczne efekty w dalszych poziomach potrafią zjeżyć włosy na głowie!!! W grze jest wszystko, co było i w filmach – począwszy od rozmaitych broni a skończywszy na samej królowej. Swoją drogą, widok królowej rodzącej w swym legowisku to jeden z bardziej wstrząsających obrazków... Jeśli więc lubisz DOOM'o-wate gierki,





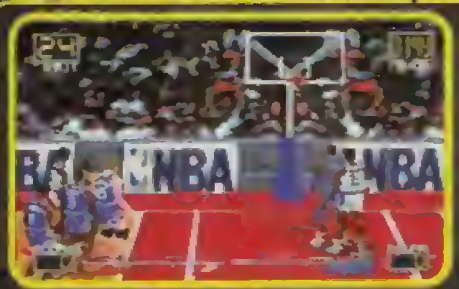
i filmy ALIEN to ALIEN TRILOGY właśnie wskakuje na pierwszą pozycję listy gierek do kupienia. THE BITCH IS BACK!!!

Gulash

gry tv & konsole

ALIEN TRILOGY i NBA IN THE ZONE dostarczył PSX Projekt

NBA IN THE ZONE



NBA IN THE ZONE bardzo różni się od TOTAL NBA, zarówno w wyglądzie jak i sposobie prowadzenia rozgrywki. W IN THE ZONE postawiono na szybkość i widowiskowość, postanowiono nie zaprzątać sobie głowy zbyt wieloma opcjami czy też elementami taktycznymi. W efekcie otrzymaliśmy coś na kształt NBA JAM w trójwymiarowej wersji. Akcja, paczka lub rzut, kolejna akcja. Ani chwili przerwy, nonstop coś się dzieje. Opcje trenerskie ograniczono do minimum pozostawiając gracza na parkiecie, a nie sadzając go ani na chwilę na ławce.

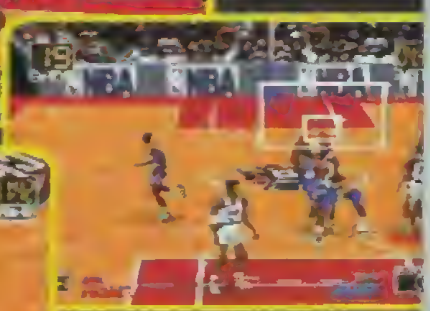
Mamy więc cały festiwal slam dunków i jamów, wykonywanych często spoza trumny (ale tylko przez takich kozłów jak KEMP, OLAJUWON, ROBINSON itp.). Częściej wchodzą trójaki, łatwiej też jest zgłębić przeciwnika (cool!). Podobnie jak TOTAL NBA, NBA ITZ posiada oficjalną licencję NBA i prawdziwe nazwiska oraz nazwy drużyn. Normalka. Jest też komentator i lepsza niż w TOTALU muzyka. Supermuzyka, hip-hop w sam raz do basketu.

Ocena niższa niż w przypadku TOTAL NBA tylko ze względu na zbyt mały wpływ gracza na drużynę (w TOTAL to jesteś koleś, prawdziwy CO-

ACH!). Sama gra zaś jest po prostu kapitalna, bardzo widowiskowa i prosta w obsłudze.

Gulash

Konami'95, 1-8 graczy, Memory Card, ocena: 80%

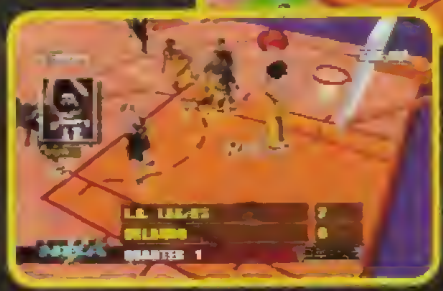


TOTAL NBA'96

TOTAL NBA'96 to dosyć długo zapow... nieln... się na k... nym do każdej konsoli. Warte było czekać. Jest to bowiem najlepsza koszy... domu. Posiada ...grafikę (nawet buty ...cie), rewelacyjny trójwy... (słychać nawet skrzypie... ...ie symalny ładunek miodności w pas... ARCADE (ładuj-i-zapomnij) oraz ...N (jesteś trenerem, ustalasz takty ... zawodników). O takich bzd... kamer, komentator, staty... ...czki ...wki ... kami nie warto nawet wspominać.

Gra uzyskała metkę OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT, czyli posiada oryginalne nazwiska zawodników i drużyn. Komentator bardzo dokładnie wymawia wszystkie nazwiska i ksywki, nie sposób się więc pomylić (np. „THE ADMIRAL DAVID ROBINSON!). Oczywiście wszystko odwzorowano bardzo dokładnie. KEMP jest czarniejszy niż asfalt, DIVAC ma kapitalną czarną bro...

Sony'95, 1-8 graczy, Memory Card, ocena: 85%



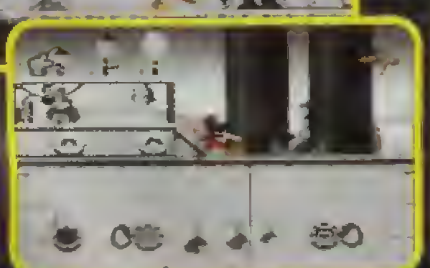
dę, SHREMPF to chudy blondas, zaś RODMAN w każdym meczu ma inny kolor fryzury.

Zastanawiałem się, która jest lepsza, TOTAL czy ITZ. I wybrałem TOTAL, z bardzo ...rostej przyczyny. M...ąc obie gierki na półce, czę... C... w tym musi być.

Gulash

TOTAL NBA i MICKEY'S WILD ADVENTURE dostarczył Lanser

MICKEY'S WILD ADVENTURE

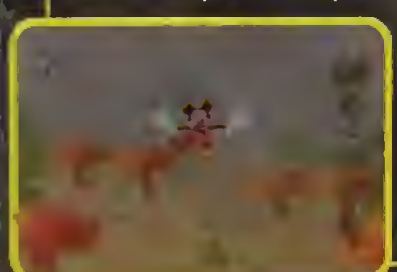


Mickey Mouse to niewątpliwie najpopularniejsza na świecie rysunkowa postać z bajek. Na tej myszy wychowało się już kilka pokoleń i nic nie wskazuje aby nastąpił spadek jej popularności. Nic więc dziwnego, że DISNEY INTERACTIVE do spółki z SONY postanowili uraczyć nas platformówką traktującą o przygodach małego gryzonia. Uczestniczymy więc w podróży myszy poprzez kolejne epoki jej życia. Zaczynamy jeszcze w epoce filmu czarno-białego, aby stopniowo, rozwiązując kolejne łamigłówki przejść aż do czasów dzisiejszych.

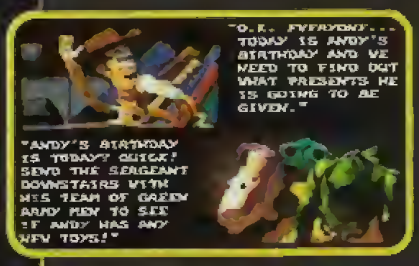
Grafika? To po prostu DISNEY! Prześlicznie animowane postacie bohaterów, znakomicie dobrane tła i kolorystyka... Dźwięk? Muzyka AUDIO z kompaktu i mysie piski, które tak dobrze znamy z kreskówek. Wykonanie stoi na wysokim poziomie, ale w końcu to DISNEY... a oni nie puszczają kichy.

W pudełku znajduje się bonusowy kompakt muzyczny z czterema mysimi hip-hopowymi kawałkami. ICE ICE MICKEY, WHOOMP! (THERE IT WENT), WHATTA MOUSE i MC MICKEY mówią same za siebie. Najgenialniejszy z nich to niewątpliwie WHATTA MOUSE, czyli cover popularnego kawałka EN VOGUE pt. WHATTA MAN, tyle że WHATTA MOUSE śpiewa... Minnie. Woow! Tego po prostu trzeba posłuchać, bo Minnie to mysz z przepięknym mysim głosem.

Gulash



Disney'96, 1 gracz, ocena: 80%



TOY STORY

Gdy na krakach kin całego [illegible] miały pełnometrażowy film [illegible], trzech potentatów przemysłu g[illegible] komputerowych kończyło właśnie jeden z największych hitów na konsolę SEGA MEGA DRIVE – TOY STORY. Do dzisiaj liczba sprzedanych egzemplarzy na rynku amerykańskim i europejskim dobija do miliona.

Pora więc dokładniej przyjrzeć się temu fenomenowi. Najistotniejsze to skorzystanie z sukcesu pierwowzoru filmowego. Ale gdy do roboty zostają zaprzęgnięci najlepsi fachowcy z DISNEY INTERACTIVE, TRAVELLER'S TALES i PSYGNOSIS, to efekt może być tylko jeden. Superrewelka, z mega-fuckin' cool miodnością, supergrafiką, świetnym dźwiękiem i wszystkim czego spragniona dusza oczekuje!!!

Na karcie upchnięto 19 zręcznościowych poziomów o bardzo przekrojowej tematyce, które zajmują aż 32 MB. Zabawę zaczynasz od typowo platformowego łażenia po pokoju, gdzie musisz ustrzelić łobuziaka. Następnie przenosisz się na tor wyścigowy, gdzie wyst[illegible]rewnlaka zami[illegible]asz na samochód. Potem atrakcji jest jeszcze więcej, bowiem dosiądziesz zdalnie sterowanego samochodzika. Zupełnie jak w prawdziwym wyścigu. Miłośnicy DOOM znajdą również coś dla siebie, w poziomie z rakietą kosmiczną!!! Booomba!

Wicik

Disney'95, 1 gracz, ocena: 95%

Gry dostarczył dystrybutor: BobMark

DONALD IN MAUI MALLARD

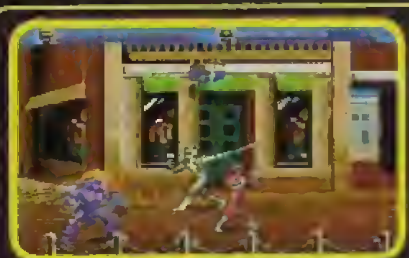
Tak się złożyło, że kolejna platformówka jaką mam przyjemność opisywać oparta na przygodach jednej z najbardziej znanych postaci z kreskówek, czyli Kaczora Donalda. Tym razem jegomość ów został uwikłany w serię przygód rozgrywających się na uroczej wyspie Pacyfiku – Maui Mallard.

Grafika w produkcie firmowanym przez DISNEY INTERACTIVE jest zawsze na najwyższym poziomie. Donald posiada dziesiątki klatek przeróżnej animacji, która umożliwia mu wykonanie multum kombinacji ruchowych. Widać niesamowitą dynamikę Kaczora, szczególnie gdy walczy jak karateka z Kanionu Żółtej Rzeki przy pomocy zakrzywionego kija.

Wierzcie lub nie, ale cały czas odnosiłem wrażenie, że nie gram, tylko oglądam kolejny film animowany, wyświetlany właśnie w TV. Trochę psuta to wrażenie ciemna kolorystyka niektórych poziomów. Z drugiej jednak strony stanowią one odmianę od bajecznie kolorowej dżungli, której przepych wypala gałki oczne! Oprócz dżungli gra posiada jeszcze wiele innych zróżnicowanych poziomów. Każdy ma własną tajemnicę, urok i oczywiście specyfikę. Najważniejsza jest jednak dobra zabawa, która jest zapewniona.

Wicik

Disney'95, 1 gracz, ocena: 90%



POWER RANGERS

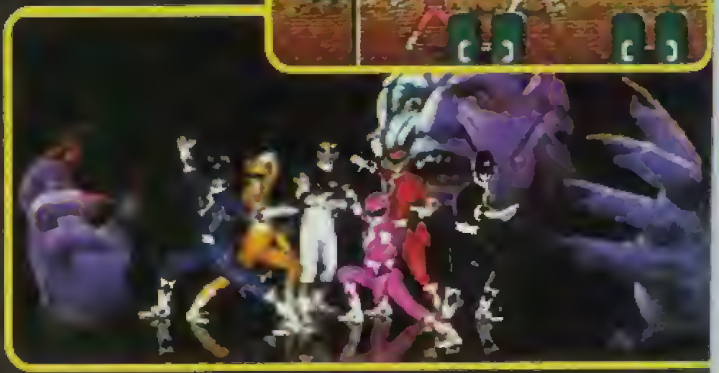
Komputerowe adaptacje filmów cieszą się dużym powodzeniem, na pewno większym niż gry „wyssane z palca". Poza tym znane marki i znani bohaterowie sprawdzają się zawsze. To dlatego coraz częściej fukcjonuje trio film-komiks-gra. POWER RANGERS to jeden z reprezentantów tej tendencji. O ile jednak film odniósł spory sukces, o tyle gra ma w sobie wiele z knota. Zaraz okaże się dlaczego.

Twoim zadaniem jest rozwalić kolesia, który ma 6000 lat i zamiar zrobienia z Ziemian pożywkę dla ziemniaków. Spryciarz, nie? Na szczęście jesteś ty z ekipą sześciu różnokolorowych komandosów wyszkolonych do walki z użyciem kończyn, pistoletów, toporów i karabinów. Możesz do zabawy zaprosić kumpla aby było wam raźniej trzaskać frajerów i lumpenproletariat. Rozwalanie leszczy polega na wędrówce w prawo i naparzaniu pojawiających się co kilkanaście sekund przed pięścią delikwentów! Wszystko w zmieniających się sceneriach, tworzących fabularną całość przerywaną informacjami o stanie wroga, miejscu pobytu itp.

Niestety, poziom szaty graficznej jest gorzej niż żałosny. Przypomina mi produkcje na ośmiobitowce. Równie słaba jest animacja wszystkich postaci. Rekompensuje to bogaty garnitur ciosów liczący łącznie ze specjalami osiem możliwości kolnięcia delikwenta w nerę, wątrobę albo główkę. W dalszym z sześciu etapów całej gry twój komandos morfuje się w czadowego robota z nowymi ośmioma ciosami. Generalnie zabawa jest dość miodna i interesująca, jednak pod warunkiem grania w dwie osoby. Gdyby nie grafika...

Wicik

Banpresto'95, 1 gracz, ocena: 60%



FEVER PITCH SOCCER

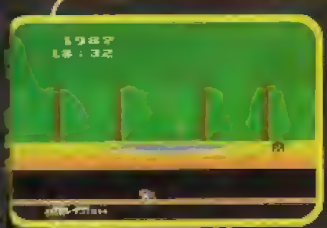
W FEVER PITCH SOCCER zawodnicy różnią się od siebie „skills", czyli umiejętnościami osobniczymi. Obrońcy to wolni, lecz potężni i niezłomni killerzy będący w stanie zatrzymać każdego napastnika. Dla kontrastu, napastnicy są drobni i wątli, lecz szybcy i zwinni. Gracze oznaczeni gwiazdkami to prawdziwe gwiazdy – najlepiej dryblują, są najszybsi i najmocniej kopią piłkę.

Można strzelać mocno i lekko, podkręcać, wrzucać na pole karne i walić z bańki, ścinać i kopać przeciwników. Można wiele... gierka jest fajna, lekka i przyjemna. Niestety, nie na poziomie 64-bitów JAGA. Jeśli jesteś fanem gier sportowych, a szczególnie SOCCERA – zainteresuj się tym cartem. Szczególnie, że to jedyna jak do tej pory k[illegible] JAGA.

John

Atari'96, 1/2 graczy, ocena: 80%

Gry dostarczył dystrybutor: Mirage



PITFALL

PITFALL to jedna z najlepszych platformówek, zaś jej adaptacja na Jaguara jest jednocześnie najlepszą wersją tej gry. Doskonała grafika, animacja i dźwięk spodobają się każdemu, a gra naprawdę wciąga. Naszemu bohaterowi porwano ojca, musi więc go odbić z łap złego szamana. Po drodze do spenetrowania są świątynie Majów i Azteków, zagubione w dżungli miasta i katakumby, nieustraszeni przeciwnicy. Wszystkim miłośnikom przygód Indego Jonesa PITFALL sprawi wiele radochy.

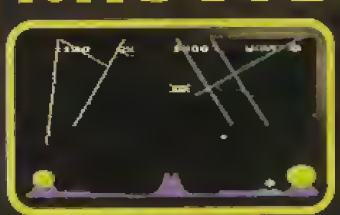
Na carcie znajduje się także ukryta przez twórców pierwsza wersja gry, jeszcze z konsoli ATARI 2600. Patrząc na żenującą graficzkę z rozrzewnieniem wspominałem stare czasy, powspominajcie i wy!

PS. PITFALL to nazwisko głównego bohatera, a nie jakaś wymyślna nazwa w języku angielskim.

John

Activision'95, 1 gracz, ocena: 80%

MISSILE COMMAND 3D



Równocześnie ze znakomitym ATARI KARTS, którym podniecaliśmy się miesiąc temu, ukazała się gra MISSILE COMMAND 3D. Wprawdzie gra była pisana z myślą o hełmie VR, który definitywnie zakończył swój żywot jeszcze w zarodku, niemniej jednak gra w końcu ujrzała światło dzienne. I bardzo dobrze się stało, bo to jedna z najlepszych gier dostępnych w tej chwili dla JAGA.

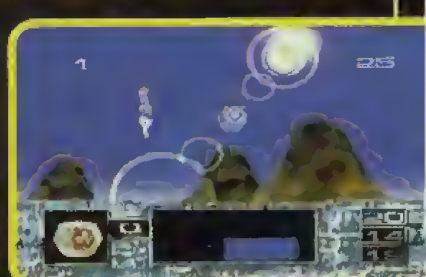
MISSILE COMMAND 3D to trzy dobre gry na jednym carcie. We wszystkich trzech chodzi o to samo – na dole stoi sobie sześć miast, które trzeba bronić przed nieprzyjacielskimi pociskami. To wszystko. Pozornie łatwe zadanie w istocie nie jest takie łatwe i wciąga na maksa.

MISSILE COMMMAND szturmem podbił serca graczy w 1981 roku, piętnaście lat temu. Grafika zbudowana z kilku kresek, wybuchy to migające kółka, miodność maksymalna. Fajna gierka, ale to było piętnaście lat temu. Firma ATARI doskonale zdała sobie z tego sprawę i przygotowała MISSILE COMMAND 3D, gdzie kreski zastąpiły solidnie renderowane polygony, zaś migające kółka stały się teksturowanymi wybuchami z prawdziwego zdarzenia. Dorzucono nowe uzbrojenie i znakomite efekty graficzne. W gruncie rzeczy to jednak ta sama gra.

I tu wysuwa się do przodu MISSILE COMMAND VR, który jest najlepszą wersją starego hitu. Sześć miast znajduje się w kole, zaś trzy działa obronne znajdują się na wierzchołkach wpisanego w nie trójkąta. Akcja widziana jest poprzez celownik jednego z dział, z którego gracz strzela laserem i pociskami. W każdej chwili można przełączyć się na któreś z pozostałych dział (więcej broni, inny kąt widzenia). Następnie walka przenosi się pod wodę, na powierzchni planety czy też w kosmosie, pod koniec każdego pojawia się BOSS którego zniszczenie wymaga wielu trafień. Grafika, dźwięk, jajeczność – MIÓD!

MISSILE COMMAND 3D i ATARI KARTS to do tej pory najlepsze gry na Jaguara. Jeśli więc posiadasz tę konsolkę, koniecznie rzuć okiem na te tytuły.

Gulash



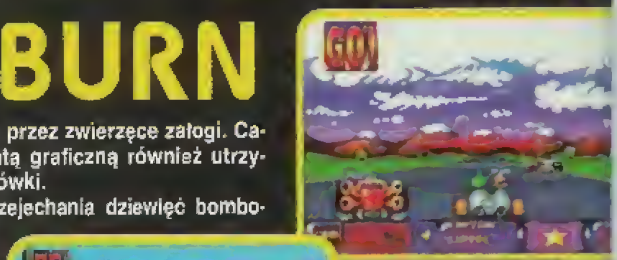
ATARI'95, 1 gracz, ocena: 90%

BUMP & BURN

Opisywane w kąciku CD32 gry wchodzą w skład zestawu GRANDSLAM COLLECTION, który został przygotowany i wydany na CD32 przez firmę GRANDSLAM we współpracy z grupą RASPUTIN. Dobór pozycji jest bardzo ciekawy, w sam raz dla gracza szukającego kilku porządnych gier za niewygórowaną cenę.

Pierwsza w zestawie jest BUMP&BURN – znana jest przede wszystkim najstarszym uczestnikom komputerowego szaleństwa. B&B zalicza się do gatunku wyścigów samochodowych odbiegając nieznacznie od stereotypu wypracowanego przez klasyków. Tu położono nacisk na komiksową grafikę, wzorowaną na znanej kreskówce Hanna-Barbera pt. WACKY RACERS. Zamiast zwykłymi samochodami z ludźmi za kierownicą, ścigasz się dziwacznymi bolidami, które kierowane są przez zwierzęce załogi. Cała otoczka, łącznie z szatą graficzną również utrzymuje klimat dobrej kreskówki.

W sumie mamy do przejechania dziewięć bombowych odcinków specjalnych. W każdym zobowiązani jesteśmy zająć jedno z pierwszych miejsc, gdyż tylko takie premiowane jest awansem do następnego etapu. W czasie jazdy musimy mieć oczy szeroko otwarte. Na drodze jest kupa przeszkód, groźnych konkurentów i bonusów do zebrania. Po przejechaniu każdego etapu jest możliwość zakupienia w sklepie osprzętu usprawniającego samochód i oczywiście dopałek. Jeśli macie drugiego pada bądź joya, to grajcie w dwie osoby. Wówczas



ekran dzieli się na pół, a zabawa zyskuje na atrakcyjności.

Wicl

Zestaw GRANDSLAM COLLECTION dostarczył Clock

NICK FALDO'S GOLF

Po wyczerpujących zmaganiach na torze wyścigowym, mamy szansę rozrywki w grze dżentelmenów. Jest to bodaj jedyna tego typu produkcja na CD32 firmowana nazwiskiem takiej sławy jak Nick Faldo.

Chyba jednak zapomiano, że część graczy nie ma zielonego pojęcia o golfie. Poziom trudości odbiera przy pierwszym podejściu całą przyjemność z walenia w kauczukową piłeczkę. Nie sposób wywalczyć nawet drobnego punktu. Ratuje dopiero opcja treningowa, która pozwala na uczestnictwo w zestawie ćwiczeń, czyniących z zupełnego leszcza prawdziwego lewara.

Gdy przebrniemy przez warstwę treningową, możemy zmierzyć się z gronem mistrzów. Pojedynki odbywają się na kilkunastu rozbudowanych torach. Wszystkie mają mnóstwo przeszkód w postaci gęstej roślinności, zmiennego ukształtowania terenu. Do dyspozycji jest standardowy zestaw kijów, którym wykonuje się pełen zestaw uderzeń. Grafika jest bardzo ładna, zawiera mnóstwo detali. Wtóruje jej interesujący dźwięk oraz digitalizowane okrzyki golfistów i kibiców. Po opanowaniu wszystkich technik, sposobów uderzeń i zaznajomieniu się z torami to już zupełnie co innego – czysta przyjemność.

Wicl

JETSTRIKE

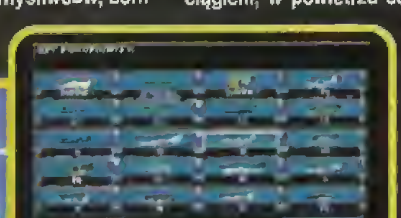
Świetną odmianą od wyjących silników i palonych gum będzie z pewnością ta strzelaninka opisana w SS'26. Przeznaczona ona jest dla jednego gracza zakochanego w operacjach militarnych rozgrywających się w przestworzach.

JETSTRIKE składa się z kilkudziesięciu etapów. Przed rozpoczęciem każdego zostajesz poinformowany o celu danej misji. Polegają one na zniszczeniu konkretnego budynku, uratowaniu rozbitka czy zestrzeleniu eskadry wrogich samolotów. Do dyspozycji masz aż 60 maszyn latających w postaci – myśliwców, bombowców, smoków, śmigłowców i lotnisk. Każda maszyna posiada charakterystyczne uzbrojenie i możliwości techniczne, które ograniczają sposób lotu i ilość amunicji zabieraną na pokład.

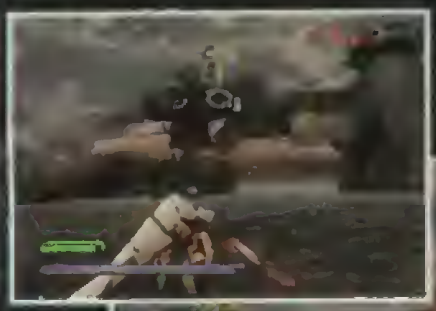
Specyfika lotu wymaga od ciebie podejścia podobnego jak w klasycznych symulatorach. Aby np. wznieść się w powietrze, musisz wystartować, odpowiednio operować ciągiem, w powietrzu schować podwozie, a na sam koniec zwinnie wylądować na lotnisku.

Poziom szaty graficznej jest dobry. W porównaniu do wersji Amigowych jest nawet kilka zmian na lepsze. Przede wszystkim ulepszoną grafikę, jeszcze bardziej efektowne wybuchy, płynniejszą i szybszą animację oraz bogatszy garnitur efektów dźwiękowych. Najważniejsze, że gra prędko się nie nudzi.

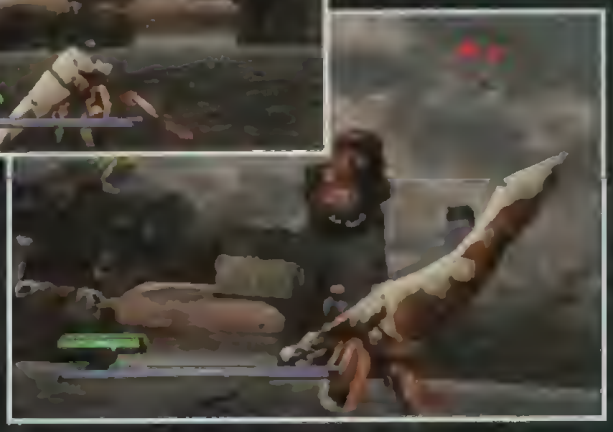
Wicl



Amunicja, paliwo i stan techniczny maszyny ulegają zużyciu, w związku z tym twa uwaga zostaje dodatkowo obciążona licznymi wskaźnikami.



Panzer Dragoon Zwei



Sega Rally

Virtua Cop

Virtua Fighter 2

tylko na

SEGA SATURN

DYSTRYBUTOR:

BOBMARK Warszawa, ul. Smocza 18, tel. (0-22) 38-05-02

Mwave – fala uderzeniowa

Kiedy mija euforia z okazji kupna nowego komputera, okazuje się że może on być jeszcze lepszy po dokupieniu kart rozszerzeń. Ale co kupić najpierw? Może modem i szaleć po bezkresnych otchłaniach internetu, a może jednak kartę dźwiękową z syntezą wavetable do tych wszystkich nowych gier. Okazuje się, że można mieć obie rzeczy za jednym zamachem i to w cenie jednej.

Wszystko stało się możliwe za sprawą nowego podejścia do zagadnień projektowania peryferiów do PC. Konstruktorzy najpierw zadali sobie kilka pytań. Po co tworzyć dedykowany procesor, który tylko potrafi wykonać obróbkę dźwięku albo tylko zajmuje się funkcjami telekomunikacyjnymi, skoro korzystniej byłoby mieć tani, uniwersalny procesor, któremu zlecałoby się wykonanie jednego, drugiego lub obu zadań jednocześnie? Dlaczego dokupując do karty dźwiękowej 16 MB pamięci nie można w przerwach od muzykowania wykorzystać jej jako pamięci operacyjnej – lepiej byłoby włożyć ten RAM do komputera i pozwolić karcie dźwiękowej jak wszystkim programom zabrać tyle ile w danej chwili potrzebuje. Ogólnie: czemu nie podejść do problemu w sposób dojrzały i rozpatrywać go w kategoriach optymalnego wykorzystania dostępnych zasobów procesora i pamięci karty. Tak narodziła się technologia Mwave.

Czym jest Mwave?

Karty rozszerzeń wykonane w technologii Mwave to takie, które mają zamontowany na płycie firmowy DSP (Digital Signal Processor). Jest to, nawiasem mówiąc, pierwszy DSP z prawdziwego zdarzenia. DSP Mwave został opracowany wspólnymi siłami przez Mwave Alliance Partners – stowarzyszenie firm IBM, Texas Instruments oraz Intermetrics. Oprócz samego procesora opracowali oni również wielozadaniowy system operacyjny MwaveOS, dzięki czemu jedna karta Mwave może realizować wiele funkcji, na przykład: modem 28.8, fax 1.4, automatyczna sekretarka, odgrywanie dźwięku o jakości nagrań na CD.

Jedną z najistotniejszych cech systemu Mwave jest współbieżność wykonywania zadań. Możliwe jest zatem jednoczesne obsługiwanie połączenia modemowego i odgrywanie efektów dźwiękowych – pomimo że w komputerze zainstalowana jest fizycznie tylko jedna karta. Pierwotna wersja DSP nazywana serią 1000 miała wydajność 17 MIPS (million instructions per second). Obecnie oferowana jest podrasowane wydanie DSP 2780, które potrafi pracować z prędkością 33 MIPS, jednak ze względu na obniżenie kosztów realizacji obecne na rynku karty osiągają 25 MIPS – maksymalna wydajność wymagałaby zastosowania zewnętrznego oscylatora.

Kość ta ma wiele wbudowanych funkcji komunikacyjnych, trzydziestodwugłosowy syntezator wave-table, rozbudowany CODEC (coder-decoder) audio i video oraz funkcje regulacji poboru mocy. Nowy procesor jest sercem takich kart dźwiękowych jak Spectrum SoundChoice32 oraz IBM DSP Wavetable Sound Card. Znalazła również miejsce na płytach głównych komputerów przenośnych oraz desktopów Aptiva. Ale to dopiero początek. Prawdziwy boom na Mwave, a wydaje się on nieuchronny, jeszcze przed nami.

Jak to działa?

Procesor Mwave dysponuje określoną skończoną mocą obliczeniową. Każde zlecone do wykonania zadanie (np. modem 14.4) zajmuje pewną część zasobów. Kiedy cały czas procesora jest wykorzystany, nie można już uruchamiać na Mwave kolejnych zadań. Z procesorem DSP mieliśmy do czynienia w kartach dźwiękowych, np. w Sound Blaster AWE 32. Jednak tam był to wąsko specjalizowany układ o stosunkowo małych możliwościach, wykorzystywany do generowania efektów.

Wspomniane zadanie to nic innego jak program realizujący pewne funkcje. Pociąga to za sobą ważne konsekwencje. Po pierwsze, łatwość wykonywania upgrade'ów – wystarczy zmienić program na nowszy. W odróżnieniu od innych tego rodzaju obietnic, które już słyszeliśmy, ta ma pokrycie. Początkowo na karty Mwave dostępny był tylko modem 14.4, obecnie opracowany jest już program modemu 28.8. Po drugie, pewnie zostaną napisane programy, które robią zupełnie nowe rzeczy. I trzecia sprawa, co zainteresuje głównie amatorów kodowania, programy będzie można pisać samemu, ponieważ jest dostępna dokumentacja Mwave.

Podsumowanie

Wielofunkcyjny DSP Mwave powoduje, że można oszczędzić miejsce na płycie i zmniejszyć ilość komponentów na karcie, co pociąga za sobą większą niezawodność, a przede wszystkim niższą cenę. Nowe urządzenia potrafią lepiej korzystać z zasobów komputera. Jednak Mwave to coś więcej niż procesor. Ze względu na identyczny wszędzie system operacyjny MwaveOS, jest to już nowa platforma. Oznacza to, że nowo tworzone oprogramowanie będzie działać na wszystkich kartach rozszerzeń opartych o system Mwave. IBM wyciągnął asa z rękawa, co w najbliższej przyszłości spowoduje zapewne przetasowania na rynku multimediów.

Jacek Marczewski

„Encyklopedia Kosmosu" jest spolszczoną wersją programu angielskiej firmy Andromeda Interactive. Program jest dobrze przetłumaczony i udźwiękowiony, posiada też lektora, którym jest... Mirosław Hermaszewski.

Encyklopedia Kosmosu

„Encyklopedia" jest multimedialnym kompendium na temat kosmosu, a raczej jego części poznanej przez człowieka. Ma konstrukcję zwyczajowej kompaktowej encyklopedii, jest opatrzona porządnymi indeksami, odsyłaczami oraz sporą liczbą filmików. Wszystkie komendy wydaje się za pomocą myszki. Tematy pogrupowane są w następujące działy:

Kosmiczne ABC – lekcje w sali projekcyjnej. Animacje 3D, podczas których lektor przedstawia zagadnienia z zakresu fizyki, astronomii i kosmonautyki.

Słownik – podręczny słowniczek tej dziedziny, który wyjaśnia znaczenie ponad 500 trudnych terminów.

Chronologia podboju kosmosu – wydarzenia od 1957 r. aż do dnia dzisiejszego z obrazkami, animacjami i filmikami.

Fotografie – w oknie tym można przeglądać zdjęcia dotyczące danego tematu. W encyklopedii upchano aż 1588 fotografii.

Opcja SZUKAJ – dzięki niej można szybko dotrzeć do każdego tematu, wpisując szukane słowo-klucz.

Filmy – bardzo ciekawe fragmenty filmów ilustrujące najważniejsze wydarzenia dotyczące podboju kosmosu (m.in. lądowanie na księżycu, start wahadłowca Columbia).

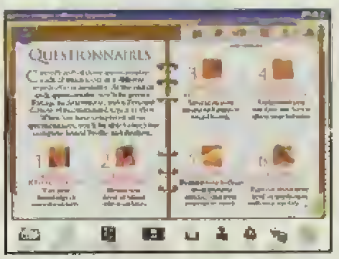
„Encyklopedia" nie ma wygórowanych wymagań sprzętowych i ruszy nawet na komputerze 386 wyposażonym w 4 MB pamięci, Windows 3.1 i czytnik CD pojedynczej szybkości.

Marcin K. Górecki

Dystrybutor:
CD Projekt
Marszałkowska 7/3,
00-626 Warszawa,
tel/fax (022) 25 07 03; 25 82 02
Cena (zawiera VAT): 122,- zł

Seks od niedawna przestaje być tematem tabu. Zaakceptowaliśmy Wisłocką i Starowicza, czytamy Mastertona i Playboya. Na świecie ukazują się rocznie setki wydawnictw fachowych i popularnonaukowych z tej dziedziny. Jednym z nich jest Ultimate Sex Guide, wydany przez Dorling Kindersley.

Ultimate Sex Guide



ULTIMATE SEX GUIDE nie powinno traktować się jak produktu erotycznego ani instruktażowego, lecz jako swego rodzaju atlas seksu. Dla każdego z nas znaczyć to może co innego. Na kompakcie znajduje się ponad dziewięćdziesiąt sekwencji video, z czego trzydzieści stanowią filmiki z prawdziwymi aktorami. Uzupełnia to ponad 300 statycznych fotografii i warstwa tekstowa odpowiadająca opasłemu tomisku.

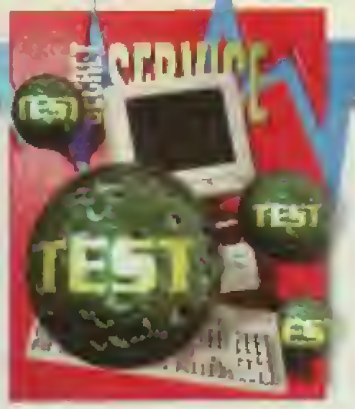
Zakres tematyczny obejmuje ogólne i szczegółowe zagadnienia pożycia dwojga ludzi. Poruszanie się po przewodniku odbywa się za pośrednictwem myszy, którą wybiera się interesujące tematy z szeregu ikon charakterystycznych dla wszystkich atlasów Dorling Kindersley.

SEX GUIDE zawiera cztery zasadnicze rozdziały oraz zestaw testów ujawniających podobno prawdziwą naturę użytkownika. Testy pozwalają też w pewien sposób określić naturę, psychikę, słabe i mocne punkty oraz poziom wiedzy użytkownika. Wynik kwalifikuje do określonej grupy, zaś program proponuje uczestnictwo w kursach doszkalających.

ULTIMATE SEX GUIDE to ciekawa pozycja, traktująca wprawdzie temat bardziej od strony fizycznej niż doznaniowej. Z wyjątkiem kilku zbyt dojrzałych rozdziałów, całość w bardzo delikatny sposób opisuje bardzo trudne tematy.

Bogdan Wiciński

Dystrybutor: CD Projekt,
Marszałkowska 7/3,
00-626 Warszawa,
tel/fax (022) 25 07 03; 25 82 02
Wydawca: Dorling Kindersley
Cena: 159,00,- zł
Wymagania sprzętowe:
Windows 3,1 i lepiej
386DX/33 MHz, 4 MB RAM
SVGA



Monterey MULTISOUND

Firma Turtle Beach Systems wchodzi w skład firmy Integrated Circuit Systems, która projektuje profesjonalne urządzenia audio, a także popularne zestawy multimedialne. Do tych ostatnich zalicza się seria kart dźwiękowych o egzotycznie brzmiących nazwach: MAUI, TROPEZ czy DAYTONA. Najnowszym dodatkiem do tej rodziny jest MULTISOUND MONTEREY.

Plażowa rodzina

Turtle Beach wdrożyło technologię Wave Table już w 1991 roku, kiedy to „rządziła" synteza FM. Pierwotna bardzo udana i często nagradzana w zachodnich periodykach wersja MULTISOUND bazowała na syntezatorze Proteus firmy E-MU. Przypomnę tylko, że mowa o tej samej firmie, której kość EMU8000 znajduje się na płytce SOUND BLASTER AWE 32. W związku ze zmianą właściciela, nowy produkt Turtle Beach zawiera już chipset ICS Wavefront, ale nawiązującą do poprzednika nazwę MULTISOUND MONTEREY.

MONTEREY w przeciwieństwie do klasycznego MULTISOUND nie jest de facto samodzielnym produktem. Sprzedawany jest wszak pod odrębną nazwą handlową, ale stanowi połączenie dwóch innych kart: RIO oraz TAHITI. Gdyby kupić je odzielnie, otrzymalibyśmy w pełni funkcjonalnego MONTEREY. Dlatego też omówię każdą z nich osobno.

Przedtem jeszcze drobna uwaga użytkowa. Automatyczna instalacja załączonego oprogramowania dotyczy tylko Windows. Instalator nie potrafi obsługiwać wielowariantowych plików Config.sys, w związku z czym odpowiednie zmiany trzeba wprowadzać ręcznie.

Tahiti

Karta TAHITI służy do cyfrowego nagrywania i odtwarzania 16-bitowego dźwięku. Posiada złącze zgodne z Wave Blasterem, które pozwala rozbudować ją o moduł syntezatora; w przypadku MONTEREY będzie to wspomniany RIO.

W TAHITI zastosowano niekonwencjonalne rozwiązanie porozumiewania się z komputerem, tzw. architekturę Hurricane. W tradycyjnych kartach do przesyłu danych wykorzystuje się kanał DMA. Tak jest np. we wszystkich Sound Blasterach i kartach Gravis. Zamiast tego TAHITI korzysta z wydzielonego obszaru pamięci górnej wielkości 32 KB. Domyślnie zajmuje on zakres D000-D7FF. Inne niż zwykle są parametry IRQ oraz portu, które przyjmują standardowo odpowiednio wartości 10 oraz 290. Architektura Hurricane daje ośmiokrotnie szybszy przepływ danych audio niż tradycyjne DMA.

Mocną stroną karty jest też cyfrowy procesor dźwięku Motorola 56001. Ma on moc przetwarzania równą 20 MIPS (million instructions per second), dużo większą niż konkurencyjny ASP.

Niedogodnością dla graczy jest wąskie 9-bolcowe gniazdo MIDI. W większości kart dźwiękowych dostępnych na rynku montuje się gniazdo 16-bolcowe, wykorzystywane również do obsługi joysticka. Inną poważną słabością TAHITI, wykluczającą ją z kręgu zainteresowań graczy jest fakt, iż nie obsługują jej w ogóle gry chodzące pod DOS'em. Nie ma też żadnych emulatorów, po prostu TAHITI jest przewidziane do innych zadań. Jeśli koniecznie chcemy kupić kartę do gier marki Turtle Beach, lepiej wziąć pod uwagę niezłe TROPEZ lub słabsze MONTE CARLO.

Atutem TAHITI jest specjalistyczne oprogramowanie. Właściwie program QUAD jest wystarczającym powodem, dla którego można chcieć kupić ten produkt. QUAD to pracujący w środowisku Windows czterościeżkowy system nagrywania i odtwarzania muzyki. Nagrywa się na nim np. po jednej ścieżce stereo, a karta zmiksuje ją w czasie rzeczywistym z trzema pozostałymi. Można już wyrzucić na śmietnik analogowy magnetofon szpulowy i skorzystać z dobrodziejstw techniki cyfrowej. Niestety QUAD nie wchodzi w skład zestawu MULTISOUND MONTEREY i trzeba go zakupić oddzielnie.

Rio

RIO jest produktem typu upgrade, słowem nie może działać samodzielnie, tylko rozszerza możliwości istniejącej karty. Może być on dołączony do dowolnej karty dźwiękowej wyposażonej w złącze Wave Blaster.

Dla znających produkty Turtle Beach, pewnym punktem odniesienia może być fakt, że RIO wykorzystuje ten sam syntezator i sample, co zastosowany w karcie MAUI. Jednakże sample RIO są przechowywane w postaci rozpakowanej, co daje w efekcie lepszą jakość generowanego dźwięku. Próbki zajmują 4 MB pamięci stałej ROM, zapisano w niej pełny zestaw instrumentów General MIDI wraz z zestawami perkusyjnymi.

Tworzeniem dźwięku zajmuje się syntezator ICS Wavefront. Podobnie jak w module Wave Blaster, można regulować parametry obwiedni i modulatorów poszczególnych instrumentów by uzyskać lepsze brzmienie. Dla gracza bardziej będzie przydatna informacja o osiągach RIO:

16 oscylatorów – 66,150 Hz
24 oscylatory – 44,100 Hz
32 oscylatory – 33,075 Hz

Liczba oscylatorów sygnalizuje, ile głosów można słuchać jednocześnie przy danej częstotliwości próbkowania. Dźwięk jest oczywiście 16-bitowy.

Na płytce zamontowano procesor DSP, który udostępnia profesjonalne efekty Reverb i Chorus. Wykorzystane algorytmy są zdecydowanie lepsze niż te zastosowane w AWE 32 i Wave Blaster 2, a przewagę słychać „gołym" uchem. Do dyspozycji mamy kilkanaście różnych wariantów z możliwością tworzenia własnych efektów. Kiedy na odgrywany kawałek nałożyłem efekt hali koncertowej, to po zamknięciu oczu rzeczywiście tam byłem. Wrażenie jest naprawdę piorunujące. Lista efektów obejmuje 16 pozycji, ale ponieważ są one programowalne, będzie ją można powiększać.

RIO nie ma fabrycznie żadnej pamięci RAM. Jest natomiast gniazdko na 1 MB lub 4 MB moduł pamięci typu SIP (te z kolcami). Po dołożeniu do karty RAM'u, można wykorzystywać własne sample, które tworzy się za pomocą programu Wave Patch. Jest on dostępny między innymi przez sieci Compuserve i Internet.

Amerykańska firma Media Communications sprzedaje dwa kompakty z patchami: The Composer Toolkit (różne pianina, chóry, instrumenty orkiestrowe i współczesne) oraz The Leading Edge (patche basowe, dźwięki przemysłowe, zestawy perkusyjne). Kompakty te wchodzą jako darmowy dodatek w skład niektórych zestawów multimedialnych Turtle Beach. W Polsce nie są one raczej spotykane samodzielnie, ale można próbować je zdobyć na zamówienie.

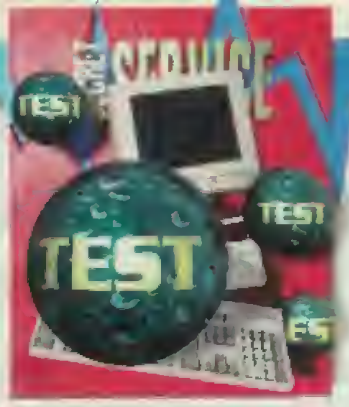
Ładowanie sampli trochę niestety trwa. RIO pompuje je przez złącze WaveBlaster wykorzystując do tego celu protokół MIDI, które jest dużo wolniejsze od magistrali komputera. Podobno załadowanie 4 MB RAM'u do pełna samplami trwa ponad pół godziny. Należy zwrócić uwagę, że nie jest to wada w projektowaniu, tylko świadoma decyzja. Turtle Beach chciało utrzymać zgodność ze standardem Wave-blaster, który nie umożliwia zbyt wydajnego ładowania sampli.

Podsumowanie

MULTISOUND MONTEREY jakkolwiek sam w sobie jest produktem bardzo wysokiej jakości, niestety nie nadaje się dla graczy. Słabym ogniwem jest tu karta TAHITI, która przeznaczona jest dla stosunkowo wąskiego grona osób na poważnie zajmujących się nagrywaniem dźwięku. Brak współpracy ze środowiskiem DOS powoduje, że TAHITI odpada w przedbiegach ze zwykłym Sound Blasterem 2.0 jeśli chodzi o gry. Natomiast gorąco polecam uwadze moduł RIO jako rozsądną alternatywę dla Wave Blaster'a 2. RIO ma 4 MB pamięci próbek, a nie 2 MB jak Wave Blaster. Umożliwia po zamontowaniu pamięci RAM ładowanie własnych próbek. Dodatkowo ma znacząco lepsze efekty Chorus i Reverb. A wszystko to przy porównywalnej cenie.

Jacek Marczewski

Karty do testów udostępniła firma:
ULTRAMEDIA
00-513 Warszawa
ul. Nowogrodzka 4
tel/fax (0-22) 628-80-74
Ceny (z VAT-em):
Tahiti – 1147,- zł
Rio – 485,- zł
Monterey – 1677,- zł



Twinkom

Przedstawiana karta wielofunkcyjna jest pierwszym testowanym w redakcji urządzeniem wykorzystującym zataczającą coraz szersze kręgi technologię Mwave. Nareszcie możemy się przyjrzeć z bliska cudownej multimedialnej kości IBM o nazwie DSP2780 i osobiście poznać jej możliwości.

Aby zainstalować oprogramowanie, trzeba mieć czytnik CD-ROM. Tu czeka nas rozczarowanie, ponieważ kompakt jest właściwie puściutki – nie ma na nim żadnych bonusowych programów, a cała instalacja zajmie 18 MB twardego dysku. Należy następnie ręcznie odszukać i uruchomić programy instalujące części systemu pod DOS i pod Windows.

Jako że TWINKOM jest hybrydą modemu i karty dźwiękowej, z tyłu na listwie ma gniazdka właściwe dla obu: telefoniczne, LINE IN, LINE OUT, MIC oraz MIDI. Ledwo to się wszystko dało upchać, więc do gniazda telefonicznego wpina się załączony w zestawie rozgałęziacz, który daje modemowe gniazda LINE i PHONE.

Przy każdym włączeniu komputera jest uruchamiany program konfiguracyjny, w którym wybieramy rodzaj pracy (patrz tabelka). Wstępne przygotowanie procesora Mwave do pracy trwa jakieś kilkanaście sekund. Najdłużej jest przy Advanced Audio, wtedy trzeba załadować próbki do pamięci.

Karta dźwiękowa

TWINKOM emuluje zarówno zwykłego Sound Blastera jak i wersję PRO. W przeciwieństwie do oryginału przy syntezie FM można korzystać z efektów omówionych poniżej.

Kość DSP2780 ma zaimplementowany syntezator wave-table. Możliwe są trzy jego wersje: 16-głosowa, 24-głosowa oraz 32-głosowa. Oczywiście najlepiej korzystać z wersji 32-głosowej, ale pożera ona wszystkie zasoby DSP.

Wszystkie wersje syntezatora mogą korzystać z efektu QSound. QSound będzie przydatny w sytuacji, kiedy korzystamy z małych głośniczków rozstawionych w równej odległości po obu stronach monitora – daje wtedy lepsze brzmienie stereo. Swojego czasu Creative Labs lansował również wykorzystanie QSound w grach do przestrzennego lokalizowania dźwięku, ale pomysł nie chwycił. Dostępne są również poprawnie zrealizowane efekty Chorus i Reverb. Wszystkie parametry dźwięku ustawiamy na mikserze. Oprócz wymienionych efektów, ustalamy źródła dźwięku oraz nastawy tonowe (treble, bass).

Syntezator MIDI może korzystać z trzech zestawów patch'y: podstawowy zestaw firmy Prosonus, pełny zestaw General MIDI Prosonus oraz patche firmy Emu (to ta od AWE32). Dla muzyków nie lada gratką będzie to, że wszystkie patche są „na wierzchu", tzn. w standardowych plikach .WAV. Można je więc w prosty sposób podmieniać i edytować. Jest tu jedno małe ale: załadowanie zestawu patchy zajmuje ok. 2 MB pamięci operacyjnej. Jeśli ktoś pracuje na komputerze z 8 MB, to już w DUKE NUKEM 3D sobie nie pogra.

Faksmodem

Modem dostępny jest w wersji 14.4K lub 28.8K. Analogicznie jak w przypadku syntezatora MIDI szybsza transmisja wymaga wszystkich zasobów, wolniesza zostawia trochę na inne zadania. Zadanie modemu jest priorytetowe. Oznacza to, że w przypadku dużego obciążenia DSP zawsze faworyzuje modem, kosztem innych zadań. Może zdarzyć się w związku z tym sytuacja, że chwilowo odgrywane będą nie wszystkie kanały MIDI. Program modemu jest zgodny ze wszystkimi istotnymi protokółami. Faks może wysyłać i odbierać dokumenty od wszystkich urządzeń klasy II z maksymalną szybkością 14400 bps.

Automatyczna sekretarka

Wiadomości można nagrywać zarówno przez mikrofon podłączony do karty jak też słuchawkę telefonu. Odgrywać można przez słuchawkę i głośnik. W ostatnim przypadku w połączeniu z mikrofonem, karta może pełnić funkcję telefonu głośnomówiącego.

Dopalacz graficzny

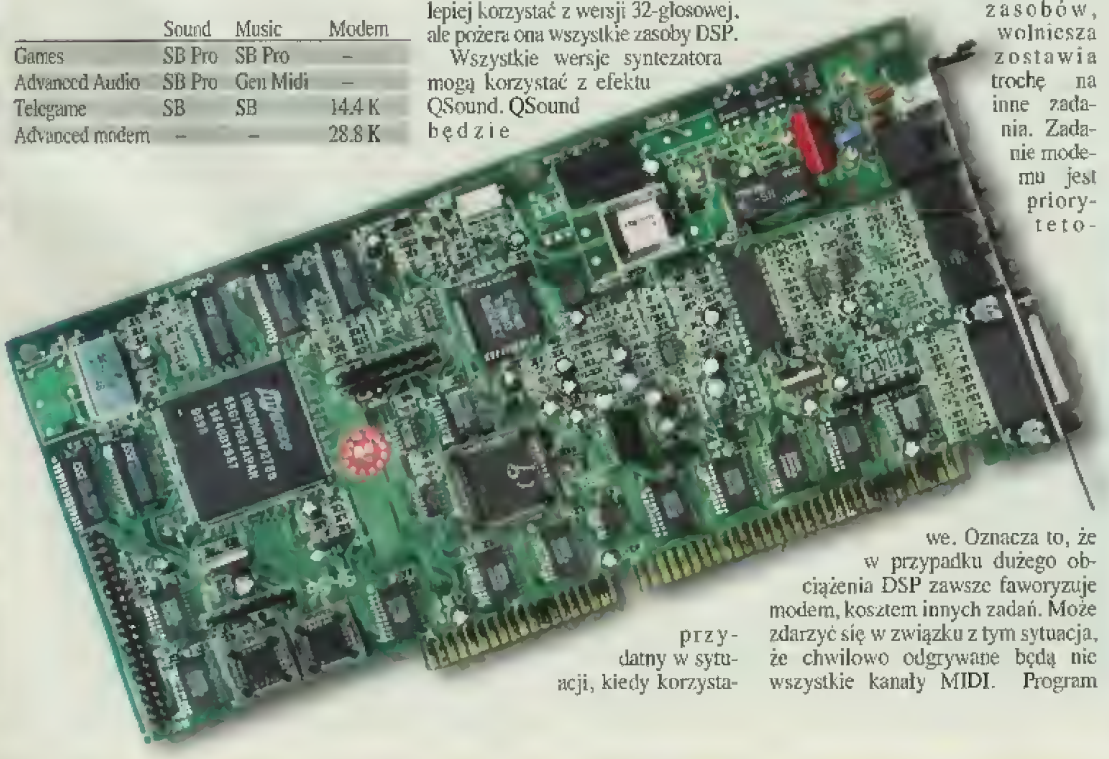
Ciekawostką jest załączony program do oglądania plików graficznych .JPG. Wyświetlanie takich obrazków wiąże się z odkodowaniem, które nawet na szybkich komputerach trochę trwa. Programik wykorzystuje moc obliczeniową procesora Mwave do przyspieszenia tego procesu w sposób istotny. Niestety, póki co nie radzi sobie dobrze z obrazkami w zbyt dużej rozdzielczości i potrafi wyświetlać je tylko w 256 kolorach.

Podsumowanie

Karta TWINKOM wykorzystuje przyszłościową technologię Mwave, przez co oferuje szeroki wachlarz możliwości. Wszystko działa poprawnie, choć niektóre rzeczy (instalator, oglądarka, tabele próbek) wymagają dopracowania. Aby wykorzystać TWINKOM'a bez zmiany przyzwyczajeń, należy mieć w komputerze więcej niż 8 MB RAM. Nie polecam go jako pierwszej karty - zbyt dużo przy nim dłubaniny, która może nieźle zszargać nerwy mniej odpornych psychicznie użytkowników. Chociaż wielu może skusić cena.

Jacek Marczewski

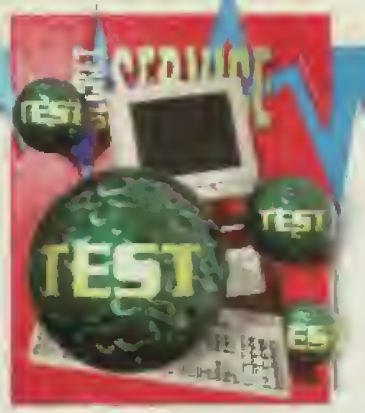
	Sound	Music	Modem
Games	SB Pro	SB Pro	–
Advanced Audio	SB Pro	Gen Midi	–
Telegame	SB	SB	14.4 K
Advanced modem	–	–	28.8 K



Dystrybutor:
ISD Spore
ul. Kielecka 41A, 02-530 Warszawa
tel. (0-22) 48 82 23
Cena z (VAT-em): 835,70 zł

Wymagania sprzętowe:
– procesor 386DX
– 8 MB RAM, 20 MB na HD
– CD-ROM
– minimum DOS 5.0, Windows 3.1

W pudełku:
- karta Twinkom Mwave
– 1 podręcznik użytkownika
– 1 kompakt z driverami i oprogramowaniem systemowym
– 3 dyski 3,5" z programem Trio Communication Suite



3D Blaster

Trójwymiarowe światy, składające się z wielu niezależnie animowanych obiektów, teksturowanie, przenikanie, zamglenie, tysiące kolorów – takie gry potrafią zajeździć na śmierć nawet Pentium. Niewiarygodne, ale cały ciężar związany ze skomplikowaną obróbką grafiki w czasie rzeczywistym może udźwignąć nawet zwykłe 486 – oczywiście z odpowiednim dopalaczem.

Płaskie widoczki nikogo już nie emocjonują – przyszłość bezapelacyjnie należy do gier trójwymiarowych. Tytuły takie jak DUKE NUKEM 3D, DESCENT, QUAKE to wynik niezwykle ostrej rywalizacji w tworzeniu coraz doskonalszego, bardziej plastycznego złudzenia prawdziwego świata, widzianego oczami głównego bohatera. Wprowadzenie na rynek karty 3D BLASTER może doprowadzić do groźnej eskalacji działań.

Instalacja

Instalacja jest o tyle nietypowa, że najpierw instalujemy oprogramowanie, dopiero później wkładamy kartę do komputera w wolny slot VLB. Dokładnie odwrotnie niż w większości kart rozszerzeń. Załączonym kablem łączymy wyjście karty VGA z wejściem na 3D BLASTER, a monitor podłączamy do wyjścia.

Dane techniczne

Producent podaje, że 3D BLASTER ma moc obliczeniową dla procesów graficznych ponad 2 BIPS (billion instructions per second). To dużo. Dla porównania przy konsolach np. Sony PlayStation może wykroić około 300 MIPS (million instructions per second), a więc o rząd wielkości mniej. Oczywiście nie znaczy to koniecznie, że 3D BLASTER będzie dziesięciokrotnie szybszy, ponieważ nie tylko ten wskaźnik wpływa na ogólną sprawność systemu. Drugim wymienionym przez Creative Labs parametrem jest tzw. fill rate, określający jak szybko zapełniane są obszary, wynoszący 25 milionów pikseli na sekundę. Brak innych danych nie pozwala obiektywnie ocenić możliwości 3D BLASTERA na tle innych.

Na płycie znajduje się 1 MB VRAM, gdzie mieści się wzorzec wyświetlanego aktualnie obrazu oraz 1 MB DRAM, gdzie ładowane są tekstury, przechowywane wyniki obliczeń itd. Tę drugą pamięć można rozszerzyć o dodatkowe 2 MB, co podnosi wydajność operacji graficznych. 3D BLASTER jest kartą 32-bitową. Potrafi generować obrazy do rozdzielczości 1024x768 włącznie (640x400, 640x350 przy 70 Hz, 640x480 przy 60 Hz, 800x600 56 Hz) przy palecie kolorów 64K lub 16M.

Teraz krótka lekcja jak należy czytać tak podane informacje na opakowaniach, nie tylko produktów Creative Labs. Roztargniony czytelnik mógłby się zachwycać jak to wspaniale, że 3D BLASTER może wyświetlać obraz 1024x768 w 16 milionach kolorów. Otóż nie: proste wyliczenie (1024*768*3 bajty na piksel = 2,359,296 bajtów, a 1 MB to przecież 1,048,576 bajtów) wykazuje, że to fizycznie niemożliwe. W tak dużej rozdzielczości mogłoby być tylko 256 kolorów. Jeżeli mamy sztywno określony obszar Video RAM, w naszym przypadku 1 MB, to parametry rozdzielczości i palety kolorów są od siebie zależne i nie powinno się ich wymieniać oddzielnie. Wypada też każdorazowo podać ile potrafi przy danym zestawie wyświetlić klatek na sekundę. Rzetelna informacja wyglądałaby w tym przypadku tak:

640x480 przy 60 Hz i 256, 64K, 16M
800x600 przy 56 Hz i 256, 64K
1024x768 przy 56 Hz i 256 kolorów

Bajery rowery

O tym, że 3D BLASTER nie jest tylko podrasowaną kartą VGA, świadczy szereg bajerów dedykowanych dla wyświetlania obrazu 3D:

– 3D True Texture – technologia mapowania tekstur z korekcją perspektywy, co zapobiega zniekształcaniu trójwymiarowych obrazów

– sprzętowe buforowanie – likwiduje migotanie obrazu przy odtwarzaniu informacji, możliwy wybór pracy z 2x lub 3x buforowaniem

– Z Bufor – 16-bitowy bufor przyspieszający nakładanie tekstur na wielowarstwowe elementy graficzne

– Anti-aliasing – technika, dzięki której obrazy 3D pozbawione są postrzępionych krawędzi

– efekty specjalne – dostępne: transparencja, zamglenie, efekty świetlne

W akcji

Liczby to tylko abstrakcyjny byt na papierze. Sprzęt trzeba oglądać w akcji. Aby to umożliwić, do zestawu jako bonus dołączono cztery gry: Rebel Moon, Magic Carpet, Hi-Octane oraz Nascar Racing; wszystkie w wersji przeznaczonej wyłącznie na 3D BLASTER. Jeśli chodzi o wymagania, to gwoli ścisłości 3D BLASTER będzie również działał w zwykłym 486/33. Ponieważ w trakcie gier 3D BLASTER przejmuje całkowicie wyświetlanie obrazu, dobrze jest mieć monitor typu multisync. W starszych modelach niezbędna może się okazać zabawa z pokrętłami regulacji odchylania.

Hmmm... 3D BLASTER wgniata w fotel. Sprawia, że poczciwa 486 pruje szybciej od Pentium 100. Trójwymiarowe animacje są bardzo płynne, nie ma już tego wkurzającego grania „po klatce". Ale też potencjał ten jest wykorzystany połowicznie, mimo deklarowanej współpracy ponad 200 firm piszących gry, ponieważ jak na razie nie ma gier pisanych wyłącznie na niego. Są konwersje ze zwykłego PC, dlatego nie widać żadnych efektów specjalnych, bo nie ma ich w oryginalnej grze. Sytuacja zmieni się radykalnie, kiedy wszystkie gry wydawane będą pod Windows '95.

A to za sprawą bibliotek Direct 3D. Podobnie jak z dźwiękiem pod urządzenie MIDI można podłączyć buczek lub kartę dźwiękową z syntezą wave-table, tak obsługa funkcji Direct 3D może zająć się VGA lub specjalistyczna karta grafiki 3D.

Podsumowanie

Wbrew sloganom 3D BLASTER nie jest jeszcze standardem. Wersja na 486 z VLB pojawiła się zdecydowanie za późno, kiedy już właściwie systemy te odchodzą w niebyt. Producent zapewnia, że wkrótce dostępne będzie wydanie o architekturze PCI przeznaczone dla komputerów z procesorem Pentium. A przecież już teraz Diamond Multimedia Systems oferuje akcelerator multimedialny EDGE 3D, zdecydowanie bijący 3D BLASTER możliwościami. O tym kto wyjdzie z wyścigu technologiczno-cenowego zwycięsko zadecyduje wkrótce rynek. Stawką jest standard 3D na PC.

Jacek Marczewski

Dystrybutor:
Stratus, ul. Szosa Poznańska 5
62-081 Przeźmierowo k. Poznania
tel.(0-61) 142773, fax (0-61) 142294

Cena: 1100,- zł + VAT

Wymagania sprzętowe:
– 486 DX2/66, 8 MB RAM
– wolny slot VLB (Vesa Local Bus)
– karta dźwiękowa, CD-ROM

Do każdego komputera
Kompendium Wiedzy
EXTRA

BELL
UWAGA!
SUPER
CENY

NIŻSZE
OPROCENTOWANIE
KREDYTU!

Do komputerów Bell z dopłatą:
- obudowa BIG GREEN Tower
- klawiatura ERGO-WINDOWS'95
- mysz Microsoft
- głośniki
- monitor 17" LR NI kolor

BELL & BELL Sp. z o.o.
Warszawa, ul. Przasnyska 6A
tel. (0 22) 633 55 22
PRACUJEMY pon.-pt. 8^{00}–21^{00}

PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU
UŻYWANE KOMPUTERY
RATY NA CAŁĄ POLSKĘ
DOSTAWY SPRZĘTU PC I AMIGA DO DOMU
KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!
KUP RAZ A DOBRZE!

szczegóły na stronie 87

GUS Plug & Play

... gwoździami, młotkiem i na klej!

Produkty firmy Gravis są uwielbiane przez ludzi z tak zwanej sceny. Największe grupy często tworzą niesamowite dema przeznaczone wyłącznie na karty Ultrasound. Użytkownicy wskazują na korzystną cenę w stosunku do możliwości. Mimo to dotychczas nie udało się przełamać monopolu standardu Sound Blaster i kompleksów z tym związanych. A co z nowym Gravisem PnP

Zacznę pesymistycznie. Z miejsca nowy Gravis pokłócił się z moim kontrolerem, przez co wszystkie napędy podpięte pod secondary IDE port przestały być widoczne. Niby jest to karta PnP, ale przy instalacji trzeba ręcznie zatwierdzać każde przerwanie czy kanał DMA. Czyli formalnie karta będzie rozpoznawana i konfigurowana przez PnP BIOS lub ICU (Isa Configuration Utility), ale faktycznie nadal będzie po swojemu żądać od użytkownika decyzji.

Nowy Gravis jest żarłoczny, w sposób zachłanny zagarnia zasoby systemu. Dlatego przy niektórych konfiguracjach, gdzie mało jest wolnych linii przerwań lub kanałów DMA, mogą być kłopoty. U mnie Ultrasound PnP zainstalował się poprawnie, natomiast miał podczas pracy swoje „odbicie". Nagle bez powodu zamilkł mimo poprawnych ustawień miksera. Program konfiguracyjny twierdził, że ze sprzętem jest wszystko w porządku. W końcu równie niespodzianie zaskoczył. Przerwa obiadowa czy co?

Tradycyjnie mocną stroną Gravisa jest gratisowe oprogramowanie załączone do zestawu. Na kompakcie jest ok. 200 MB odgrywarek, programów muzycznych, gier, plików MIDI, MOD'ów, itd. GUSofil będzie się czuł jak w siódmym niebie. Tak na marginesie Gravis jest właściwie jedyną firmą, która ma tak dobry kontakt z użytkownikami. Co rusz wypuszcza nowe drivery i przeróżne cudeńka, jest także w sposób widoczny obecny w internetowych listach dyskusyjnych. Pod tym względem na pewno stanowi wzór dla innych firm sprzętowych.

Co nowego?

Kolejna karta zrywa z poprzednikami, wprowadzając zupełnie nową architekturę sprzętową. Ultrasound PnP bazuje na kości INTERWAVE firmy AMD (Advanced Micro Devices). Nowy DDSP (Dedicated Digital Sound Processor) zapewnia 32-głosową polifonię, maksymalną częstotliwość próbkowania 48 kHz oraz potrafi generować efekty.

Piętą achillesową wszystkich Gravisów jest emulacja. Jakby w końcu nie można było schować urażonej dumy do kieszeni i zaprojektować kartę sprzętowo kompatybilną z najprostszym Sound Blasterem. Oszczędziłoby to całej szamotaniny z emulatorami, które w zależności od gry działają lepiej, gorzej, lub zawieszają komputer. Po staremu mamy do dyspozycji SBOS i MEGAEM w wydaniu na procesor INTERWAVE.

W nowym Gravisie konstruktorzy przeszli samych siebie i posunęli sprawę do granic absurdu. Okazuje się, że świeżo wyjęta z pudełka karta dźwiękowa (niespodzianka, niespodzianka!) NIE JEST ZGODNA ze standardem Ultrasound, czyli z poprzednimi Gravisami. Oznacza to ni mniej, ni więcej tyle, że w grach możemy się rozkoszować stereofoniczną, 16-bitową... ciszą. Przyznacie, że to lekka przesada.

To wszystko poczyniono w ramach oszczędności, żeby karta była tania. Kompatybilność jak i wspomniane efekty są dostępne po dokupieniu pamięci; w sumie na kartę można władować do 8 MB. Zagrywka taka jest moim zdaniem nie fair. Karta bez pamięci jest niepełnowartościowa, nie sposób tego dodatkowego zakupu obejść, a nie jest to wyraźnie podkreślone na opakowaniu. Wydłubaliśmy w redakcji 2 MB i test dalej ruszył z kopyta.

Brzmienie

Po wszystkich gorzkich słowach z prawdziwą przyjemnością stwierdzam, że dźwięk Gravisa jest obezwładniająco piękny. Na nowo odkryłem swoją kolekcję muzyczną, a z załączonej w zestawie najbardziej podobał mi się mocny kawałek gitarowy.

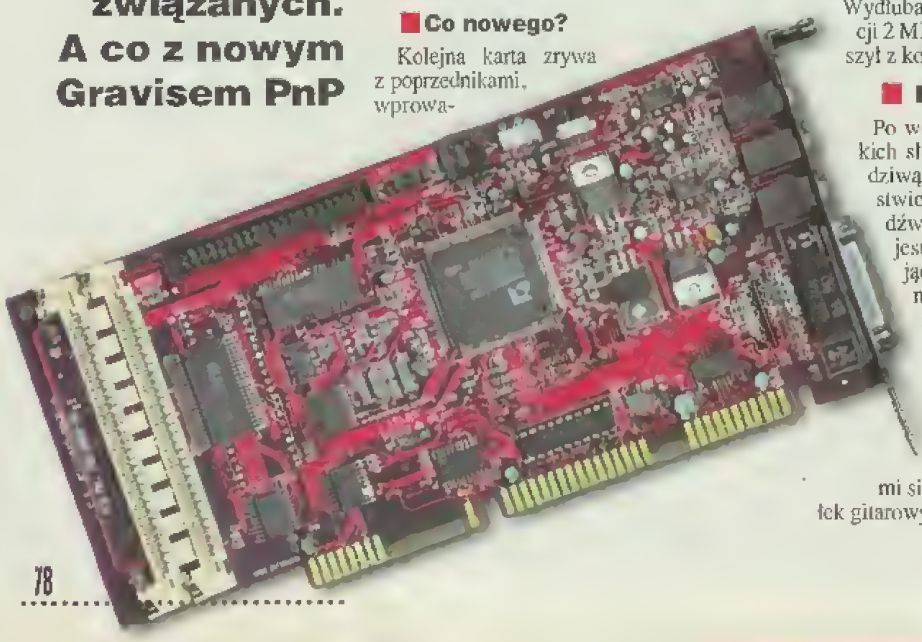
W wersji bez pamięci mamy do dyspozycji tylko próbki zawarte w 1 MB pamięci ROM. Brzmi to nienajgorzej, ale karta może rozprostować kości dopiero z dodatkowym RAM'em. Wtedy Gravis korzysta z zestawu dynamicznie ładowanych patch'ów o objętości 5.3 MB. Patch'e sporządzone zostały bardzo porządnie przez Eye'n'I Productions. To pewnie wrażenie subiektywne, ale proces doładowywania patchy jest jakby mniej widoczny.

Przyznam, że już ślinka mi ciekła na widok wymienionych na pudełku „oszołamiających" efektów dźwiękowych generowanych przez chip Interwave GFA1 DDSP. Teoretycznie dostępne są efekty: echo, reverb, fading, flanging oraz chorus. Chętnie podzieliłbym się wrażeniami, niestety nigdzie nie daje się ich włączyć. Nie ma gałek na mikserze, nie ma specjalnego programu, nie ma i kropka.

Podsumowanie

Poskromienie Ultrasound PnP nie jest proste, ale kiedy się już powiedzie, okazuje się, że warto się było użerać. Rozwiewam niniejszym złudzenia finansowe – do ceny karty trzeba bezwzględnie doliczyć cenę kości pamięci. Ewentualnie można od razu zakupić wersję PRO nowego Gravisa, która posiada wbudowane 512KB RAM'u. Tak czy siak karta będzie wtedy generowała rewelacyjną muzykę. Na pełne wykorzystanie możliwości układu Interwave (efekty) trzeba będzie poczekać, aż software dogoni hardware.

Jacek Marczewski



Sprzęt do testu udostępniła firma
Ultramedia
ul. Nowogrodzka 4
00-513 Warszawa
tel. (0-22)628-80-74
Cena (zawiera VAT) : ok. 600,- zł

Minimalne wymagania sprzętowe:
– procesor 486SX 25Mhz
– 4 MB pamięci
– CD-ROM
– 10 MB miejsca na twardy dysku
– jeśli Windows 3.1 to tylko w trybie enhanced

W pudełku:
– karta UltraSound Plug & Play
– 4 dyskietki 3,5" ze sterownikami
– 1 podręcznik użytkownika
– 1 kompakt z oprogramowaniem dodatkowym

KOLOROWY GROWY BIULETYN

KGB NEWS

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

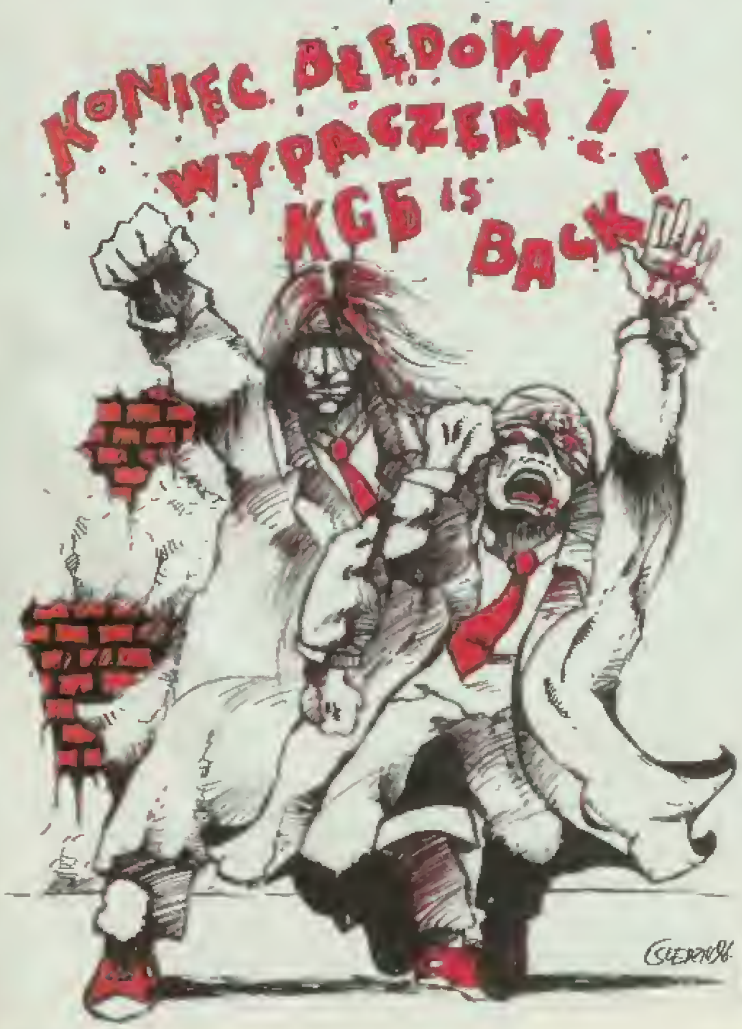
Waaaaakaaacje!!!

Wakacje... a co?! nam też się należy, więc **od 1 lipca do 1 sierpnia** buda **zamknięta** – nie dzwonić, nie przyłazić, nie marudzić – wakacje.

A co po wakacjach? Po wakacjach zmieniamy adres zamieszkania, więc wszelką korespondencję prosimy kierować pod nowym, lepszym adresem:

SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

(mamy nadzieję, że telefon pozostanie bez zmian).



Jest parę spraw, których nie da się ukryć: po pierwsze ziściło się marzenie milionów fanów SS na całym świecie – prawdziwe 100 stron.

Jest to tak oczywiste, że chyba nie wymaga komentarza. Po drugie powróciło z czasowego wygnania na Sybir KGB, nie ma co owijać w podpaskę – stało się to na wasze bezwzględne i bezdyskusyjne nalegania, wszak to nasz zasrxxx obowiązek by dogadzać wszystkim.

Co to jest KGB? Najstarsi górale pamiętają ten podziemny organ partii gromunistycznej, jako pole manewru dla wszystkiego co fajne, jajcarskie i potrzebne, a co nie mieści się w normalnej formule SS. Po trzecie jak Pegaz Ass wróci do lask, to może i Supery powrócą.

Przejdźmy teraz do interesów. Po czwarte, cały czas jest jeszcze dostępne KOMPENDIUM WIEDZY - zainteresowani niech zamawiają póki jest, bo potem będzie drugie KOMPENDIUM i pierwszego już nikt nie będzie dodrukowywał – wszyscy słyszeli???

Zapraszamy do oglądania nowego programu telewizyjnego o grach komputerowych – ESCAPE!!! Emisja w każdy czwartek o godz. 21.30 na kanale Polonia 1. Brawo Polonia! W pierwszym, inauguracyjnym wydaniu m.in. relacja z Labiryntu'96 z Poznania.

Po piąte, SS CD schodzi jak ciepłe bułeczki i kto się w porę nie zaopatrzy, będzie potem BŁAGAŁ by mu wysłać jakiegoś PATCH'aA albo SOLUTIONA i zaprawdę powiadam wam, TAKIEGO WAŁA, nikt tego nie uczyni, bowiem jest na wszystko właściwy czas: czas zasiewów, czas wzrostu, czas zbiorów i CZAS WAKACJI!!!

Uważajcie na skorki w sianie, bo nie wiadomo gdzie wleżą...

Ciepłe piwo szkodzi. I używajcie prezerwatyw.

Redakcja

W NUMERZE

PRZECIEKI ..... str. 80, 81
ALOHA! INTERNET! ..... str., 83
DYSKUSJA! ..... str. 84
HELP ..... str. 86, 87
SAVEGAMER ..... str. 88, 89
MOJE BOJE ..... str. 91
TIPS'n'TRICKS ..... str. 92, 93, 94
PRENUMERATA ..... str. 95

Listy, listy, listy. „Luuuudziecce listy piszą" jak śpiewał pewien dziarski dziadyga w TV, naszym zaś przyjemnym obowiązkiem jest je czytać. Piszecie bardzo dużo listów, które zawsze były dla nas najważniejszym źródłem informacji o tym, jak podoba się wam nasza praca. Teraz, dzięki powrotowi KGB i zwiększeniu liczby stron, możemy otworzyć regularny dział. Dział odpowiedzi na listy.

Okay, sytuacja jak co dzień. Przychodzi do redakcji listonosz i wyrzuca na stół zawartość swojej torby. Czasem robi dwa kursy, aby przynieść te kilkadziesiąt (bywa i parę setek!) listów dziennie! W każdym razie listy leżą sobie w dużym pudle, aż przychodzi czas na ich oglądanie i segregowanie. Wtedy też obmacujemy je i badamy, rozcinamy i czytamy. Bywa, że wszystko w środku jest posklejane i list rozwala się po otwarciu koperty. Jednak w największą konsternację wpędza nas czasami... nasz własny adres!!!

Kochani czytelnicy! Jak zapewne zauważyliście, zmieniliśmy adres redakcji. Listy do nas należy teraz adresować zgodnie z jedynym słusznym wzorem:

SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. pocz. 21

Zanim wyślecie list, jeszcze raz sprawdźcie adres na kopercie! Piszcie wyraźnie! Przy okazji dziękujemy wszystkim, którzy drukują listy na drukarce – wspaniale ułatwia nam to pracę.

Gdyby tak jeszcze nikt na tych listach nie siadał, nie rzucał ich, nie gniótł i nie darł, bylibyśmy Poczcie wdzięczni. Niestety, nie ma za co dziękować.

Kolejna sytuacja prosto z życia. Otwieramy wielką, szarą kopertę, w której znajduje się tylko kilka dyskietek. W szaleńczym tempie biegniemy do komputera, aby sprawdzić ich zawartość. CO, NO CO TAM JEST!!! Coś spakowane AeRJotem... rozpakowujemy i wyobrażamy sobie... nagle okazuje się, że dyski są padnięte, zaś ich zawartości nie da się odtworzyć. Przykro nam. Smutno nam. Szkoda, a mogło być tak pięknie...

Wracając do działu odpowiedzi, na pierwszy ogień poszły w większości listy mordobiciowo-kombatowe (bo takie miałem właśnie w domu). Od przyszłego miesiąca nie będziemy nikogo faworyzować, najczęściej powtarzające się pytania tu właśnie znajdą swoją odpowiedź. Wreszcie będziemy mieć z Wami szerszy kontakt. Do tej roboty Martinez wyznaczył mnie.

Gulash

(w związku ze zmianą ustroju i prezydenta, ja zostałem czasowo odsunięty – ja, Pegaz Ass).

• • •

Zainspirowani foto story postanowiliśmy zrobić podobne, lecz w wersji komiksowej. Oprócz tego nagraliśmy trzy ścieżki dźwiękowe. Jeśli ci się nie spodoba to po prostu wywal to w diabli i skrobnij w Kombat Kornerze żeby ci takich bzdur nie wysyłać, bo nie masz czasu nawet ich czytać. SIOMAL & SEBA, Świdnica

Panowie, komiks... postarajcie się trochę bardziej. Mimo tego, pewnie, że mi się podoba i zawsze znajdzie się czas. Jest tylko mały problem, dyskietki które przysłaliście były padnięte (bardzo często się to zdarza). Uwaga do wszystkich! Na drugi raz zróbcie backup albo owijajcie dyski folią lub papierem toaletowym, albo czymś podobnym (Poczta suxx).

• • •

Lubię gry karate oraz różnego rodzaju mordobicia. Ponieważ kupuję SS od niedawna, nie wiem czy umieściliście tajne ciosy do MK1 i MK2. Jeśli tak, to podajcie w którym numerze. Jeszcze jedno, czy MK został wydany na Amigę. Zbigniew Z, Krosno

Mordobicia... hmmm... PEWNIE ŻE UMIEŚCILIŚMY tajne ciosy!!! MORTAL KOMBAT najpierw ukazał się na Amigę, a dopiero potem na PC! Co do reszty, proszę bardzo: MK1 PC – SS'11, MK2 PC – SS'21, MK1 AMIGA – SS'12, MK2 AMIGA – SS'20.

Pełna lista wszystkich opisów, helpów i SaveGamerów z numerów 1–32 znajduje się w KOMPENDIUM WIEDZY.

• • •

Ile było razem STREET FIGHTERÓW? Mi wyszło 10: STREET FIGHTER, SF2 THE WORLD WARRIOR, SF2 TURBO HYPER FIGHTING, SF2 CHAMPION EDITION, PRIME SF2 SPECIAL CHAMPION EDITION, SUPER SF2, SUPER SF2 TURBO, SF THE MOVIE „SF ALPHA, SF INTERACTIVE MOVIE. Groover

Twoja wiedza jest doprawdy olbrzymia! Nic nie słyszałem o PRIME SF2, zaś SF INTERACTIVE MOVIE znajduje się ciągle w fazie produkcji, razem z SF ALPHA 2 (wersja automatowa już jest, chodzi mi o konwersje na PSX i SATURN) i SF3. CAPCOM właśnie wydał na automatach swoje pierwsze trójwymiarowe mordobicie, STAR GLADIATORS, a STREET FIGHTER 3 (suprise! suprise!) podobno ma pozostać 2D!!! Poza tym chyba się zgadza (za dużo tych podobno).

• • •

W ogóle nie drukujecie listów płci żeńskiej. Gulash, czy jesteś szowinistą? Nina I, Szczecin

Właśnie zaczynamy od ciebie, NINO. Grające dziewczyny powoli zaczynają się uaktywniać, jednak ciągle stanowią margines rynku (margines w pozytywnym tego słowa znaczeniu). Co do szowinizmu to Monika (yo! baby!) mówi, że nie jestem. Martinez, jestem?

• • •

Interesuję się bardzo kultem MK i SSF2T. Skąd można wytrzasnąć plakaty, komiksy, filmy anime, rysunki, życiorysy itp. Czy SF2 ANIMATED MOVIE będzie w wypożyczalniach? Podeślij mi coś o SF i MK. Rookie One, Łodygowice

Skąd? Z Internetu (rysunki) lub z zagranicy (całą resztę). Raczej nie licz na wypożyczalnie, załatwiaj to we własnym zakresie. Materiałów nie wysyłam – sam mam ich mało, a potem robię z nich konkursy. Jeśli chcesz się czegoś dowiedzieć, cóż... czytaj SS! Przykro mi, ale nic ci nie mogę podesłać.

• • •

Jak ma na imię wasza sekretarka? Jaki ma numer telefonu? Bo zauroczyła mnie! I kiedy redaktorzy bywają w redakcji, bo nie mogę nigdy nikogo zastać. Grzegorz M, Ścinawa Mała

Nie ciebie jednego, Grzesiu... A na imię ma właśnie Beatka. Jej numer telefonu jest zastrzeżony, ale zawsze możesz posłuchać jej głosu dzwoniąc do redakcji (tylko nie za często!). Jak tak dalej pójdzie, wykupimy telefon w Wenezueli i będziecie mogli dzwonić płacąc 37 koła za minutę, aby posłuchać jej

Gawędy bez fai

PANZER DRAGOON ZWEI to najlepsza jak dotąd strzelanka. Wciągająca historia, rewelacyjne środowisko 3D oraz buzująca miodność powodują, że trudno oderwać gracza od telewizora (towar jest tylko na Saturna). Kiedy po dwóch godzinach naparzania non-stop pokonałem mega-bossa z pokładu starożytnego latającego statku (?), poczułem się wspaniale odprężony, jak po skrzynce pomarańczy. Zaraz, zaraz... Po dwóch godzinach?!

Zgadza się. Przeciętnemu graczowi wystarczy 120 minut, by przejść całą grę na standardowym stopniu trudności. Można to plateau przedłużać, podwyższając sobie poprzeczkę (chociaż na SUPER HARD to już chyba trzeba być mutantem, najlepiej ninja) lub poszukując innych ścieżek skończenia gry (a jest ich kilka). Fakt jednak pozostaje faktem: jedno popołudnie i możemy usłyszeć sławetne ostatnie słowa bohatera gry (nie zdradzę ich tutaj, oczywiście).

Co śmieszniejsze, uważam to za bardzo fajną sprawę. Pamiętam, że jedną z pierwszych gier, którą skończyłem w czasie mniejszym niż trzy godziny, był PRISONER OF ICE. Krótko, ale treściwie. Owszem, chce się, aby niektóre gry trwały jak najdłużej (SYNDICATE, MONKEY ISLAND); niektóre – choćbyś pękł – nie dadzą się skończyć szybciej niż w miesiąc (MAGIC CARPET, WIZARDRY)... Ostatnio jednak coraz więcej jest gier, w które można popykać sobie między podwieczorkiem a kolacją, bez specjalnej potrzeby pamiętania co/kto/gdzie/kiedy. „Cześć, stary, skopać ci tyłek w MORTALA?".

Niestety, jest jeden taki mały problem. Gry, które męczymy tygodniami, jak i te, które kończymy w trzy kwadranse, kosztują tyle samo. Peter Molyneux, szef kultowego BULLFROG, powiedział kiedyś, że wg jego obliczeń przeciętna gra komputerowa powinna kosztować ok. 5 funtów (jakieś 20 złotych). Gdyby faktycznie tyle kosztowała, nikt nie odczuwałby żalu po obejrzeniu gratulacji już po jednym popołudniu targania joysticka.

Kiedy się tego doczekamy? Cóż, być może za jaskółkę uznać należy firmę VIRGIN, która wydała śliczne wyścigi SCREAMER w cenie 29 funtów (w niektórych sklepach nawet 19 funtów, przy czym średnia gra kosztuje zazwyczaj ok. 40-45 funtów). SCREAMER nie schodzi z list najlepiej sprzedających się gier od ponad pół roku... Let the combat begin!

Adrian Chmielarz

głosu. W redakcji bywamy tylko po wypłatę, a to się zdarza raz w miesiącu. Pracujemy w większości w domu. Sorry.

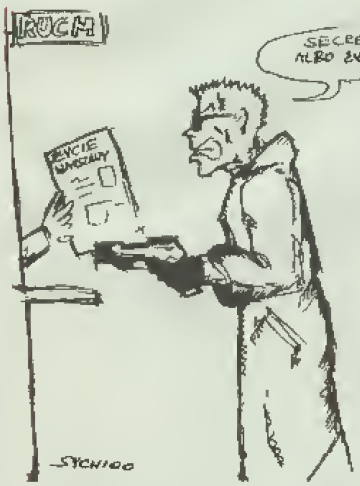
• • •

Jak w MK2 na Amigę wrzucić przeciwnika do kwasu? RYNSZTOK/SZASZŁYK nie wychodzi! Jaś Pasterz

Wygląda na to, że dla każdej postaci jest to kombinacja Przód, Przód, Dół, HP

• • •

Za mało u was opisów gier RPG, moglibyście też drukować plakaty z gier. W KOMBAT KORNER powinny pojawić się historie postaci z gier MK. Lord Chaos, Sosnowiec



Opisów gier RPG jest tyle co i gier z tego gatunku, ilekroć pojawia się nowy tutuł zawsze znajdzie się u nas dla niego miejsce. Jeśli chodzi o plakaty, to całkiem możliwe, że będą się sporadycznie pojawiać. Co do historii postaci z MK, moja rada jest następująca. Wczytaj grę i nic nie wciskaj. Po chwili pojawi się wizerunek jednej z postaci razem z jej krótką historią. Dalszy ciąg pojawi się na ekranie gdy skończysz gierkę tą właśnie postacią. To wszystko, co o nich wiadomo. Oczywiście, wszystko po angielsku. Ucz się, bo mnie szkoda miejsca w KOMBAT KORNER na coś co każdy może wiedzieć.

• • •

Noszę się z zamiarem kupna PLAYSTATION lub SATURNA. Która z konsol jest lepsza pod względem technicznym? Przed którą jest daleka przyszłość? Czy TEKKEN czy VIRTUA FIGHTER REMIX? Czy RIDGE RACER czy DAYTONA USA? Gdzie można kupić SEGĘ SATURN? Czemu GRY TV są na czarnym tle? Kyło z Lublina

Zarówno PLAYSTATION jak i SATURN są doskonałymi konsolami. Obie też mają porównywalne parametry techniczne, mają podobne możliwości. Przyszłość obie konsole mają na 100% zapewnioną. Pamiętaj jednak, że w końcu chodzi o gry, platforma nie jest tak ważna. Zadaj więc sobie pytanie W CO wolałbyś pograć (a nie NA CZYM). Co do gierek, osobiście wolę TEKKENA niż VF REMIX (ale od TEKKENA wolę VF2), zaś RIDGE RACERA niż DAYTONĘ USA (ale od RIDGE RACERA wolę SEGA RALLY). Niedługo RIDGE RACER REVOLUTION i TEKKEN 2, które mogą zdystansować konkurencję. Czytaj dział GRY TV i KONSOLE aby dowiedzieć się wszystkiego o najnowszych produktach. Oficjalnym dystrybutorem koncernu SEGA jest firma BOBMARK. Czarne tło jest dziełem Pegaza Ass.

• • •

Może przed kolejnym wyjazdem na ECTS zrobić składkę ludzi zainteresowanych akcesoriami MK i SF2? A ty byś tam kupił te rzeczy. Nie chcę ciebie wykorzystywać i nie wpisz mnie na czarną listę. Nie myśl, że to będzie bez zysków dla ciebie. Po prostu napisz ile procent chcesz aby było dla ciebie. Gucio, Białystok

Drogi Guciu! Do Londynu wyjeżdżamy służbowo, w garniakach i krawatach, aby godnie reprezentować nasz kraj. Wyobrażasz sobie scenę, gdy młody mężczyzna w garniturze i krawacie zostaje zatrzymany przez celników za przewóz w bagażu osobistym 150 kaset video STREET FIGHTER, 200 breloczków MORTAL KOMBAT oraz 80 figurek RAIDENA do sklejania? Bo ja tak. Potem wydalenie z UK (jak Sex Pistols), zakaz wjazdu na parę lat... a ja tak lubię tamtejsze techno-kluby... A poza tym to przestań się wygłupiać!

• • •

Pocałuj kogoś, kogo kochasz kiedy otrzymasz ten list. Uczyni to cud. Ten list został wysłany do ciebie na szczęście. Oryginał jest w Nowej Anglii. Okrążył świat 9 razy. Teraz szczęście zostało wysłane do ciebie. Otrzymasz szczęście w ciągu 4 dni od daty otrzymania tego listu jeśli odeślesz go dalej. To nie żarty. Otrzymasz je pocztą. Wyślij ten list dalej (...). Prosze wysłać 20 kopii tego listu, zobaczysz co się stanie (...). Ponieważ kopie muszą krążyć po świecie, musisz sporządzić 20 kopii (...). Prosze nie wysyłać pieniędzy, proszę nie ignorować tego listu. To działa. Misjonarz z Wenezueli

Wspaniałe, teraz zabierzcie się wszyscy do roboty. Przepiszcie po 20 razy i wyślijcie znajomym – spotka ich niesłychane szczęście (dostaną kupę korespondencji). A mnie spotka największe, wszak ja przepisałem to 142,5 tys. razy (bo taki mamy nakład). A jeśli wy wszyscy postąpicie zgodnie z instrukcją, to będzie 140 000 x 20 = 2 800 000 listów. Możemy uszczęśliwić ludzkość.

• • •

Czy w SUPER STREET FIGHTER 2 na Amidze można wykonać SUPER COMBO? Mam SS z ciosami i combosami i wszystkie pasują. W wersji PC na dole ekranu znajduje się pasek energii combosa, na Amidze tego nie ma. Grzegorz Ł, Racibórz

Jak sam zauważyłeś, na PC znajduje się pasek energii, którego brak na Amidze. Niestety, obie Amigowe wersje nie posiadają SUPER COMBOSÓW. Sorry dude.

• • •

Chciałbym abyście przysłali mi opis i ciosy do MORTAL KOMBAT na Amigę 600. Szkoda, że nie ma MK na mój komputer Commodore 64 (dramat). Byłbym bardzo wdzięczny. Buka, Lublin

Po pierwsze, nie wysyłamy żadnych opisów. Zamów archiwalia, spis opisów znajduje się w KOMPENDIUM WIEDZY. A po drugie, po co ci opis na AMIGĘ skoro masz C64? Za to na C64 jest STREET FIGHTER 2, zajmij się lepiej nim i nie pytaj gdzie go dostać.

• • •

Mam konsolę SNES. Niestety, pracującą w systemie NTSC. Mój telewizor jest do niego przystosowany, ale mam problemy z grami (...). Czy można przestroić konsolę tak, by dało się na niej grać w europejskie gry? Zuzia

Droga Zuziu! Niestety, nic da się zrobić nic z twoją konsolą. Możesz grać tylko w amerykańskie gry. Co innego np. z SEGA MEGA DRIVE, tam odpowiednia przystawka umożliwia granie w gry z całego świata. Zapamiętajcie, to bardzo ważne: co z tego, że w USA PLAYSTATION kosztuje 199$, skoro konsola pracuje w systemie NTSC i przyjmuje gry tylko wyprodukowane w Ameryce. A nowości importowane z USA są o wiele droższe niż ich europejskie odpowiedniki.

• • •

Zawiadamiam o błędzie zaistniałym w opisie gry JOHNNY MNEMONIC, w SS'35. Otóż Johnny ma załadowane w czachę kilkaset GIGABAJTÓW, a nie MEGABAJTÓW DANYCH. Łukasz W, Rewal

Myślisz się, senior Beavis. Johnny ma zadekowane w głowie kilkaset MEGABAJTÓW informacji. W oryginale „I had hundreds of MEGABYTES stashed in my head on an idiot/savant basis". W czasach, w których Gibson pisał to opowiadanie (10 lat temu) MEGABAJT to było naprawdę dużo. A pamiętacie jak kiedyś BILL GATES powiedział „640 KB pamięci powinno wystarczyć każdemu"???

• • •

Yo! Przeczytajcie to uważnie...

Redakcja zastrzega sobie prawo do publikacji nadesłanych listów. Zastrzega też sobie prawo do ich skracania, poprawiania błędów ortograficznych i usuwania wszelkich wulgaryzmów. Gulash zastrzega sobie prawo do odpowiadania na listy we właściwym sobie stylu oraz nie odpowiadania na listy bez sensu lub nie odpowiadania w ogóle.

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft

ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel/fax. (0-22)7731982
tel. (0-90)297165

Termin realizacji: **TYLKO 5 DNI !!!**

OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

	Ceny w zł
IBM PC	
Bastion	49,00
Dune II	53,00
First Samuraj	29,00
Ishar III	44,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Lords of the Realm	59,00
Mistrz Polski '96	36,00
Pinball Illusion	66,00
Polanie	63,00
Prawo Krwi	35,00
Skaut Kwatermaster	35,00
Speedway Manager '96	40,00
Swirus	40,00
Ufo: Enemy Unknow	43,00
Worms	110,00
IBM PC-CD ROM	
Abuse	127,00
Aces of the Deep	85,00
Alien Odyssey	119,00
Alone in the Dark Trilogy (I,II,III)	168,00
Anvil of Dawn	138,00
Alf	127,00
Bad Mojo	112,00
Bastion (PL)	49,00
Caesar II	127,00
Chaos Overlord	117,00
Chronicles of the Sword	122,00
Command & Conquer	138,00
Command & Conquer - scenariusze	tel.
Conqueror A.D. 1066	127,00
Conquest of the New World	142,00
Cywilizacja II	127,00
Destruction Derby	112,00
Dirty Tricks	68,00
Duke Nukem 3D	127,00
Euro Fighter 2000	181,00
Fly and Drive	46,00
Gabriel Nights II	168,00
Game Gun + Crime Patrol	181,00
Grang Prix 2 Formula 1	tel.
Heros of Might and Magic	151,00
Hi-Octane	30,00
Hist. Europy Międzyw. i Kamp. Wrześniowa	88,00
Ishar Trilogy	86,00
Johny Bazookatone	113,00
Kolekcja "Sport" (Fifa,Grand Prix,GPA Golf)	103,00
Megapack 8	149,00
Mortal Kombat III	171,00
NBA Live '96	127,00
Need for Speed	127,00
Normality	127,00
Offensive	129,00
Perfect Pinball	95,00
Pinball 3D VCR	78,00
Screamer	127,00
Sensible Soccer - Euro Champ.	132,00
Sensible World of Soccer	122,00
Settlers II	tel.
Shellshock	112,00
Silent Hunter	157,00
Space Bugs	127,00
Speed Haste	127,00
Spycraft	152,00
Steel Panthers	142,00
Stonekeep	133,00
Swat- Police Quest V	139,00
Tekwar ("William Shanter's")	140,00
The Dig	150,00
The Morlov Affair	112,00
This Means War	127,00
Top Gun	139,00
Tolin's Pasage	127,00
Touche-Adventures of D-5th Musceleres	98,00
Treasure Quest	179,00
Twenty Wargame Classic	95,00
Warchammer	157,00
Warcraft II	138,00
Warcraft II - dodatkowe misje	75,00
Wayne Gretzky	131,00
Wing Commander IV	181,00
Wipeout	112,00
Witcheven II	tel.
World Rally Fever	121,00
Worms	133,00
Worms - dodatkowe misje	66,00
WWF Wrestlemania	112,00
IBM PC-programy użytkowe	
MS-Dos Retail Upgrade	172,00
Windows '95 PL 3,5"	498,00
Windows PL Update CD-ROM	306,00
Windows 3,11 PL 3,5"	376,00
Word 6.0 PL for Windows 3,5"	646,00
Word PL for Windows '95 3,5"	852,00
Word Translator 3.0 for Windows	143,00
Excel 5.0 PL for Windows 3,5"	848,00
Excel PL for Windows '95	852,00
Office 4.2 PL for Windows	1268,00
Office Professional 4.3 PL for Windows	1544,00
AMIGA	
Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Colonization	81,00
Desert Wolf	45,00
Dune II	53,00
First Samuraj	29,00
Ishar III	41,00
Jurasic Park	52,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Metal Kombat	35,00
Prawo Krwi	35,00
Rajd przez Polskę	30,00
Sensible World of Soccer 95/96	78,00
Shadow Fighter	46,00
Soccer Stars '96	67,00
Super Skidmarks	40,00
Worms	99,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
w formie wysyłkowej

Lista gier obejmuje między innymi (dostępne w sprzedaży wysyłkowej): Worms,Magic Carpet, Destruction Derby,Tekken,Doom,Ridge Racer Revolution,Shellshock,Criticom,Tekken,Actua Soccer, Need for Speed, Wing Commandwer III, "D",Gex, Fifa'96,Alone in the Dark,Galaxy Fight, Alien Trilogy, Descent i wiele innych.

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).

W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówionej) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem: (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65 .

sprzedaż prowadzą również:

ATAPOL
ul. Sienkiewicza 1
85-037 Bydgoszcz
tel. (0-52) 45-67-36

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 Częstochowa
tel. (0-34) 61-41-46

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk
tel. (0-58) 46-18-27

B.P. COMPUTERS
ul. Szkolna 8/2
40-006 Katowice
tel. (0-3) 153-73-23

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 Poznań
tel. (0-61) 533-064

KOSMOGONIK
ul. Broniewskiego 13
08-110 Siedlce
tel./fax (0-25) 252-26

BIG
ul. Lotników 6
70-414 Szczecin
tel. (0-91) 33-58-65

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 Tarnobrzeg
tel./fax (0-15) 23-18-88

AVAX
Al. St. Zjednoczonych 65 paw. A2
04-028 Warszawa
tel./fax (0-22) 13-09-26

DIGITAL
Al. Jerozolimskie 2
00-375 Warszawa
tel. (0-22) 27-67-73

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker"
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, Warszawa
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Klaczki 4/1, 51-151 Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

SDH FENIKS
Szewska 75 IVp. stoisko nr.1
50-053 Wrocław

TO MIEJSCE
CZEKA
NA TWÓJ
SKLEP!

ZAPRASZAMY DO OGLĄDANIA MAGAZYNU FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH "ESCAPE" W TV POLONIA1 W KAŻDY CZWARTEK O 21^{50} (POWTÓRZENIE: NIEDZIELA GODZ. 10^{45}).

CD PROJEKT

Biuro handlowe:
ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, 25-82-02, 25-71-51
Czynne: poniedziałek – piątek $9^{00} – 17^{00}$

Sklep firmowy:
ul. Indyjska 25a, 03-957 Warszawa
tel. (0-22) 672-80-18, fax (0-22) 672-50-80
Czynne: poniedziałek – piątek w godz. $9^{00} – 20^{00}$
Sobota-Niedziela w godz. $10^{00} – 16^{00}$

fragment naszej oferty

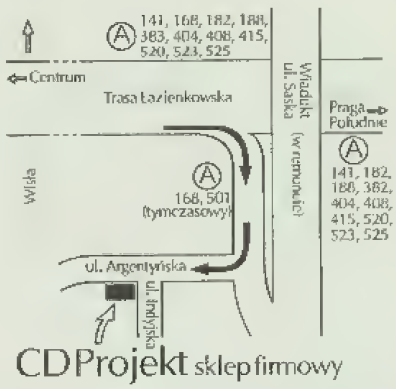
GRY:		
5 ft. Ten Pak # 3	10xCD	146
5 ft. Ten Pak # 4	10xCD	146
Battles in Time	pol. instr.	95
Bad Mojo	pol. instr.	119
Chronicles of the Sword 2xCD	pol. instr.	129
Conquest of the New World	pol. instr.	149
Destruction Derby	pol. instr.	119
Duke Nukem 3D	pol. instr.	134
Dr. Drago's Madcap Chase	pol. instr.	129
Frankenstein	pol. instr.	159
Game Gun + Crime Patrol	pol. instr.	189
MegaPak vol. 3	12xCD	149
MegaPak vol. 4	11xCD	139
MegaPak vol. 5	10xCD pol. instr.	157
Mega Tri Pak	3xCD	65
Mortal Kombat 3	pol. instr.	179
NBA Jam	pol. instr.	133
Nowy Teenagent		69
Secret Service #36	CD	19.90
Secret Service #37	CD	19.90
Settlers II	pol. instr.	138
Stonekeep	pol. instr.	139
Titan's Legacy	2xCD	95
Warcraft 2	pol. instr.	145
Warcraft 2 Exp. Dist	pol. instr.	79
WipEout	pol. instr.	134
WWF Wrestlemania	pol. instr.	119
PROGRAMY UŻYTKOWE i EDUKACYJNE		
Atlas Świata		69
American Concise Encyclopedia		99
DK: AMA Family Medical Guide		199
DK: American Heritage Children Dict.		119
DK: Encyclopedia of Nature		159
DK: Encyclopedia of Science		159
DK: History of the World		159
DK: Incredible Stowaway		119
DK: My First Incredible Dictionary		119
DK: P.B. Bear's Birthday Party		119
DK: The Ultimate Human Body		159
DK: The Way Things Work		159
DK: Ultimate Sex Guide		159
DK: Virtual Bird		119
DK: Virtual Cat		119
DK: World Reference Atlas		199
Euro Plus+ Pro. Pack		429
Euro Plus+ Business English		215
Encyklopedia Przyrody		69
Lingua Land		248
History through Art: Ancient Rome		59
History through Art: Renaissance		59
History through Art: Baroque		59
History through Art: Enlightenment		59
History through Art: Romanticism		59
History through Art: Pre-Modern Era		59
History through Art: XX Century		59
oraz wiele innych ciekawych programów		

ceny w nowych złotych, zawierają VAT

Informacje dla odbiorców hurtowych:

- proponujemy nowy atrakcyjny system rabatów (Uwaga mali odbiorcy! – najkorzystniejsze warunki na rynku)
- ponad 100 tytułów w ofercie
- gwarantujemy ciągłość dostaw
- sprzedajemy produkty wysokiej jakości
- zapewniamy stabilne, niskie ceny
- działamy na najniższych marżach handlowych
- sprowadzane przez nas nowości oferujemy po przystępnych cenach

Zapraszamy do współpracy



CD Projekt sklep firmowy

Kilka powodów, dla których warto odwiedzić nasz sklep firmowy:

0. Już w sprzedaży Sony PlayStation a także gry na tę super konsolę.
1. Możesz u nas obejrzeć każdy sprzedawany przez nas produkt.
2. Doradzimy, oraz pomożemy wybrać odpowiednie programy.
3. Nasze ceny należą do najniższych w kraju.
4. Pomimo, iż nie znajdujemy się w centrum, to dojeżdża się do nas bardzo łatwo i szybko (zarówno autobusem jak i samochodem).
5. Dzięki nam będziesz miał kontakt z nowościami z całego świata.

...już jest!
...Chronicles of the Sword (2xCD) 129
...Settlers 2 138
...Destruction Derby 119
...WipeOut 119
...Warcraft 2: Beyond the Dark Portal Exp.Disk 79

...wkrótce...
...Deadline
...Diablo
...Extreme Sport Games

Wyłączny dystrybutor
PSYGNOSIS · AKklaim entertainment ltd · American · QQP · Blizzard Entertainment · Blue Byte · Interplay

Autoryzowany dystrybutor
G interactive · DK Dorling Kindersley

Aloha! Internet!

Wyrwawszy na moment głowę z odmętów Internetu, pozdrawiamy wszystkich z tamtej strony druta. W dzisiejszym odcinku ALOHA coś bardzo specjalnego — adresy bardzo unikalnych miejsc w sieci. Piszemy też jeszcze szerzej i jeszcze dokładniej o Internetowych grach typu MUD, gdyż ten temat najczęściej przewija się w e-mailach do redakcji.

W lipcu będziemy mieli dosyć ograniczony dostęp do sieci. Trudno jest bowiem e-mailować z plaży, z basenu czy też znad jeziora... Tak, tak, rozjeżdżamy się na krótkie wakacje, aby po powrocie znowu ZARZĄDZIĆ!!! Szczegóły wkrótce.

ROBI SIĘ TO JUŻ MUDNE

MUD jest komputerowym środowiskiem dla równoczesnej komunikacji między wieloma osobami. Jest on często określany jako tekstowe „virtual reality". Nie jest to aż tak absurdalne określenie jak by się zdawało. Ludzie łączą się za pośrednictwem sieci Internet ze środowiskiem, które udawać ma rzeczywisty świat. Uczestnicy kontaktują się ze sobą i poruszają w określonej przestrzeni. Oczywiście poznawanie otoczenia odbywa się wyłącznie za pomocą tekstu, jednak na tym podstawowym poziomie umożliwia zapoznanie się ze światem wirtualnym. Uczestnicy gry siedzą wszak przy swoich komputerach, rozproszeni po całym świecie, jednocześnie zaś ich uwaga skupiona jest na poruszaniu się i komunikowaniu z innymi osobami w środowisku istniejącym wyłącznie w pamięci komputera.

Gracze widzą opis lokacji za każdym razem, gdy do niej wkroczą. Opis taki ma dać uczestnikowi gry pojęcie o wyglądzie fizycznym pokoju, możliwych wyjściach i przedmiotach znajdujących się w środku. Łatwo zauważyć jak bardzo podobne jest to rozwiązanie do starych tekstowych gier przygodowych, jeszcze z czasów starego Spectruma. Starsi gracze, pamiętający te czasy, poczują się tu jak na starych śmieciach. Nowym elementem jest tu jednak interakcja z innymi graczami.

Najbardziej rozpowszechnione są LPMUD'y – w grach tego typu, zazwyczaj utrzymanych w konwencji fantasy, chodzi przede wszystkim o poznawanie świata stworzonego przez kreatorów i wypełnianie questów. Drugą kategorią są TINY- albo TINEE-MUD'y, w których gra się nie po to żeby zabijać, ale po to żeby pogadać, poopowiadać dowcipy, zdobyć sobie pozycję w świecie wykreowanym przez „bogów", czyli ludzi, którzy piszą plansze i postacie do mudów. Dalej mamy MUSH'e (skrót od Multi User Shared Halucinations), w które można grać przez telefon, na IRC, i które jak głosi wieść, są najbardziej zbliżone do klasycznych RPG. Słyszeliście też na pewno o DIKU- i ABER-MUDACH – w sumie są to takie same mudy jak LPMUD, tyle że więcej się liczy w nich tępienie wszystkiego co się rusza, zwłaszcza jeżeli rusza się na tyle wolno, że możemy mieć nadzieję na pokonanie tego czegoś bez większych obrażeń własnych.

Rozróżnienie bierze się również często z różnic w językach, w jakich programuje się MUD'y. Poza tym są MOO'sy (to samo co TINY-MUD'y ale w językach zorintowanych bardziej obiektowo) MUCK'i (co to jest tego najstarsi górale nie pamiętają) oraz BSXMUD'y, w których występuje pewna szczątkowa grafika. W Polsce w użyciu są głównie DIKU- i LPMUDY.

MUD'y obecnie pisze się w językach zbliżonych do C, zazwyczaj zorientowanych obiektowo. Każdy MUD to zwykły program, w którym (jeżeli napisany jest w LPC) każdy gracz, potwór, pokój czy przedmiot jest obiektem o cechach charakterystycznych dla danej klasy. Zazwyczaj MUD'y pisane są w gotowych systemach, w których wszystkie klasy są już zdefiniowane. Napisanie postaci, planszy czy czegokolwiek innego w takim systemie jest dziecinnie proste i nie trzeba nawet znać C.

PIERWSZE MUDY

Pierwszy MUD powstał za sprawą dwóch studentów Essex University – Roya Trubshawa i Richarda Bartla z Wielkiej Brytanii. Pierwsze elementy systemu powstały na początku 1979 roku, a w 1980 r. MUD zaistniał już w pełnym tego słowa znaczeniu – używany początkowo przez studentów z Essex, szybko jednak, bo już na wiosnę 1980 roku, przez eksperymentalne połączenie z ARPANet w USA, przyłączyli się doń gracze zza oceanu.

Drugim MUDem był AberMUD opracowany przez studenta uniwersytetu Aberystwyth w Walii. Ten MUD został przeniesiony na system UNIX, a następnie rozprowadzony po Internecie. Mimo nie najlepszych rozwiązań programistycznych, szybko zadomowił się na wielu serwerach pracujących pod kontrolą systemu UNIX.

Są też wzmianki na temat gry Sceptre, która powstała mniej więcej w tym samym czasie, ale Roy z swoim MUD'em był niemal na pewno pierwszy...

CO JEST TAKIE MUDNE?

Najważniejsi na każdym MUD'zie są gracze, dla których trudzi się cała rzesza ludzi zwanych wizami (od wizard) inaczej kreatorami, bądź bogami. Każdy gracz marzy by zostać bogiem i oto właśnie się gra – wygranie gry oznacza, że gracz dostaje prawa wiza. Wiz może zrobić niemal wszystko: zabić dowolnego gracza, zmusić go do zrobienia czegoś, przenieść go dokądkolwiek itp. W praktyce wszelkie pomaganie czy przeszkadzanie graczom jest surowo zabronione i wizowie muszą ciężko pracować by uzyskać wyższy status lub utrzymać poprzedni...

Oto kilka często używanych pojęć:

NEWBIE – nowicjusz

DINO – weteran

WIZ, KREATOR, BOG – programista, który współtworzy MUD

LAG – opóźnienia w grze spowodowane powolną transmisją

NPC – potwory – wszystko co się rusza, a nie jest graczem

EMOTE, SOUL – w większości MUD'ów można napisać jak się teraz czujemy, np „cry" – inni wtedy widzą tekst „ płacze". Istnieje też komenda EMOTE, albo SOUL – odpowiednik /ME z IRC.

STATYSTYKI, STATS – charakterystyczne cechy postaci – siła, mądrość, zręczność itp.

EXPERIENCE, EXP – punkty doświadczenia, które można wykorzystać na podwyższenie statystyk

QUEST – zadanie do wypełnienia

LEVEL, POZIOM – stopień zaawansowania w grze

Podstawowe komendy są jednakowe we wszystkich mudach: poruszanie się: N albo NORTH i inne angielskie nazwy kierunków, CHURCH albo INNER pozwala wrócić na miejsce, z którego zaczynamy grę. Walka: KILL, RETREAT, FLEE. Inne komendy to EXAMINE, LOOK, EQUIPMENT albo INVENTORY itd.

http://hollywood.com filmy dla nieco starszych

http://www.disney.com filmy dla nieco młodszych

http://www.verinet.com/%7E5venoms/hkm.html filmy z HongKongu to nie byle chłam, spytajcie wujka Gulasha lub zajrzyjcie tutaj

http://www.pitt.edu/~oren/jackie.html świątynia Jackie Chana – mojego i Gulasha aktora nr 1 w filmach karate

http://ourworld.compuserve.com/homepages/khoogsto/black.htm któż nie lubi Indiany Jonesa? Jego zapalonym fanem jest np. User Jama

http://www1.rider.edu/%7Etechx/members/gofman/gofman.html Bugs Bunny to kawałek historii nas wszystkich

http://www.nerdworld.com/users/dstein/nw482.html MUDy – niezły wybór

http://www.tncnet.com/%7Ejmccarthy/wsounds/index odlotowe odgłosy z różnych kreskówek. Można nimi np. udźwiękowić nasze smutne Windows (dźwięki w formacie .wav)

http://www.he.tdl.com/~eloi/daffy.html Daffy Duck – my hero!!!

http://govinfo.kerr.orst.edu/~gaylon/daffy.html cytaty z niezrównanego kaczora Daffy... w plikach .wav

http://www.cs.mun.ca/~anime/afs/sources.html jeśli ktoś chce kupić kasety z Anime w USA, raczej powinien tu zajrzeć. Co prawda porady pisane są z pozycji Kanadyjczyka, ale sądzę, że można znaleźć tu istotne wskazówki

http://www.n-e-t.co.uk/beacon/england/Tunstill/jtsold.html nie mówcie, że nigdy nie bawiliście się małymi żołnierzykami... Ja miałem całą kolekcję

http://www.frontiercorp.com/fci/products/calling-cards/cc_xfiles.html A teraz coś na deser: „Z archiwum X". Razem z Bergerem uznajemy go za serial kultowy. Ostatnio do grona zwolenników dołączył Cwalineczka i sceptyczny dotąd Micz.

http://ftp.bns.com.au/alee/welcome.html j.w

http://styx.uwa.edu.au/student/airjeff/xf.html j.w

http://ftp.bns.com.au/alee/xfiles.html j.w

POLSKIE MUDZIARSTWO

Polskich mudów jest sporo i wciąż ich przybywa. Najbardziej znane to:

STUDNIA DUSZ – 150.254.113.11 4000

podobne DIKU-MUD właśnie powstają: chsr.ac.bialystok.pl 4000, cygnus.et.put.poznan.pl 4000

AGNEN (chyba najlepszy polski MUD, trudny, ale bardzo wciągający) – Sco.zsi.pwr.wroc.pl 7680 (lub slonko.bg.pwr.wroc.pl 7680)

Inne polskie mudy:

Zeno.kul.lublin.pl 5111 (właśnie powstaje, podobno mają się w nim liczyć przede wszystkim questy)

student.uci.agh.edu.pl 4000 (lub darsktar.ci.uw.edu.pl 4000)

Inne mudy warte polecenia: 130.233.40.180 4000 – fiński.

spodbox.linux.org.uk 8888 – KAVARBA MUD, też w miarę niezły.

Pomudzenia!

Pod kierownictwem Witii
szopen@aurora.put.poznan.pl

GRY BEZ PRĄDU

Tak się u nas dziwnie porobiło, że po epoce „Chińczyka" i „Go" w ciągu paru lat nastała era komputerowych bajerów. Gracze w Polsce przypominają zagubionego Kopciuszka, który z kuchni trafił nagle do salonów. Cieszy ich wszystko co kolorowe i błyszczące, co błyska i huczy, a jaki w tym sens – nie wiadomo.

Berger: Na Zachodzie ludzie dochodzili (dorastali) do demokracji przez stulecia. Nawet niejaki Bernstein stwierdził, że socjalizm można wprowadzić ewolucyjnie. Podobnie rzecz się miała z grami. Tam ludzie mieli czas na rozrywki, umieli się bawić, a poza tym w zupełnie inny sposób rozwiązywali sprawy kształcenia. Doszli pewnego dnia do wniosku, że Jasia łatwiej nauczyć np. zabijania, jeżeli przećwiczy to sobie grając w coś na wzór Monopoly. Tak naturalnie zrodziły się planszowe gry wojenne – jako połączenie rozrywki towarzyskiej z potrzebami nauki. U nas jeszcze do dziś człowiek grający w cokolwiek jest uważany za trutnia i debila. Z jakim to trudem w uczelniach przebijają się wszelkiego rodzaju symulacje! Później mamy pretensje, że prawo jest złe lub finanse państwa do kitu.

Pejotl: No tak. Jak zwykle nie mogę się z tobą całkiem zgodzić. To nie jest jakiś spisek rodem ze świątyni kielni i sznurka, tak się po prostu tragicznie złożyło. Zachód ma swoje tradycje grania, my nie. Ma to też swoje odbicie w środowisku graczy – widać brak wyrobienia, świadomości czego można od gry oczekiwać. Brakuje tej podstawy, jaką zbudowały gry planszowe.

Berger: Ple, ple. Może skończmy z tym mówieniem o pedałach jako kochających inaczej i nazwijmy sprawę po imieniu. Konieczna jest tu anegdotka. Pewien profesor opowiadał mi, jak to przed laty pracował u Niemca w sklepie. Bynajmniej nie jako subiekt tylko jako sprzątacz. I otóż kiedyś ten Szwab zobaczył jak on sprząta. Wziął sam ścierkę i pokazał temu Polaczkowi jak się to robi. To jest po prostu różnica kulturowa. I tylko nie mów, że przez zabory, bo tym tłumaczymy już wszystko. Stąd wynika tylko jedno i to chciałem powiedzieć, że w Polsce nie było warunków do rozwoju gier w ogóle. O ile komputery zmusiły niejako przy okazji ludzi do gry, o tyle gry planszowe wystartowały ponad dwadzieścia lat po boomie na Zachodzie. I najtragiczniejsze jest to, że kiedy zaczęły przyciągać ludzi i zyskiwać grono wielbicieli – weszły komputery.

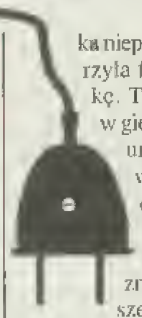
Pejotl: To prawda. Nie zdążyło się u nas rozwinąć środowisko wiernych graczy planszowych. Mimo że można było zauważyć już jego zaczątki – zmarnowane przez samobójczą politykę wydawców gier. Tym niemniej gry planszowe posiadają walory, przy których blednie najambitniejsza komputerowa produkcja. Niestety ich zalety nieznane są szerokiej masie graczy, dla których istnieją jedynie komputery.

Berger: Typowa gierka planszowa o ile z czymś się kojarzy, to przede wszystkim z ręczną manufakturą. Jakaś plansza na całą podłogę, kilogramy żetonów i opasła instrukcja. Co więc jest takiego w planszówkach co mogłoby zachęcić graczy komputerowych?

Pejotl: Przede wszystkim żywy przeciwnik! To jest to, czego żaden komputer nie może zastąpić. A poza tym kilka technicznych niuansów: plansza, którą możesz ogarnąć jednym spojrzeniem, żetony, których siłę bojową widać od razu, łatwe do wypatrzenia cele terenowe. Wbrew pozorom jest to ważne do planowania posunięć czy orientacji w sytuacji na planszy.

Berger: Żywy przeciwnik zgoda. Algorytmy komputera nie zastąpią skomplikowanej struktury ludzkiego mózgu. Komputer się nie załamie, on tylko policzy, że według autorów programu trzeba się wycofać. A co ktoś policzył, drugi może rozpoznać i tak rodzą się geniusze gier komputerowych, którzy rozwalają każdego na zasadzie wyliczenia punktów i pewnej przewidywalności. Ale tu zwrócę ci uwagę, że mimo wszystko tak się dzieje również w części gier planszowych. Z czego to wynika?

Pejotl: Gry planszowe z natury nie są tak skomplikowane jak komputerowe i w przypadku niektórych tytułów masz świętą rację. Ale nie mówmy tu o nurcie gier dla przedszkolaków. Gra planszowa posiada prostsze algorytmy niż komputerowa, mniej uwzględnionych elementów, mniejszą liczbę możliwości. Przez to, że grasz jednak z żywym przeciwnikiem tworzy się tu zupełnie nowy wymiar. Wystarczy znaleźć grę, w której nie ma jednej, najlepszej, strategii gry, by ludzka nieprzewidywalność stworzyła fascynującą rozgrywkę. To już nie jest granie w gierkę lecz pojedynek na umysły. Gra się nie w grę, lecz przy pomocy gry!



Berger: Tak, już nawet chciałem przyznać ci rację, ale... Owszem, gra planszowa to tak naprawdę nie przepisy, żetony i plansza, ale to co z tego tworzy nasza wyobraźnia. W skrajnych przypadkach kończy się to na przebierankach w historyczne mundury. I w porządku. Ale powstaje pytanie, do którego poziomu ma grasować histeryczna dowolność mózgu. Zgoda, że atak w miejscu gdzie nie powinno się nawet podlewać kwiatków jest sprawą indywidualnego wyboru i wyobraźni. Ale jeżeli takie decyzje schodzą do poziomu kompanii, a odtwarzamy dowódcę armii, to jest to czystym nonsensem. Tak się w grach planszowych dzieje. Są chlubne wyjątki, ale powiedzmy to wyraźnie – musi być jakaś granica, gdzie wchodzą czyste przepisy odtwarzające mózgi i histeryczne ruchy innych ludzi po stronie gracza, którzy są symulowani przez żetony.

Pejotl: Coś ci się pomyliło. Rzucę ci parę tytułów: COMMAND & CONQUER, V FOR VICTORY, ALAMO – to planszówki czy komputerówki, co? Twoje zarzuty odnoszą się właśnie do nich, a nie do gier planszowych! Oczywiście w momencie gdy wszystkimi żetonami musisz ruszać sam, gdy nie asystuje ci komputer takie sytuacje muszą istnieć. Powiedzmy jednak otwarcie, plan-

Battle Arena Toshinden

BIEGANIE – dwa razy do przodu i trzymać. Ring jest dosyć duży, można szybko podbiec do przeciwnika i zaatakować lub też po prostu przykucnąć z blokiem, aby go zdezorientować.

RZUTY – blisko przeciwnika TYŁ + HK lub HS. Musisz być naprawdę blisko.

USKOK – bardzo przydatny, naucz się go używać. Jeśli totalnie się pogubisz i nie będziesz mógł znaleźć klawiszy wciśnij szybko dwa razy do dołu.

ARENA – na początku trzymaj się jak najdalej od jej brzegów. Później, gdy nauczysz się już grać możesz spróbować wypracować taktykę wyrzucania przeciwnika za ring (stań blisko ringu, poczekaj aż podejdzie, zrób kilka USKOKÓW aż znajdziesz się na jego dawnym miejscu, wyjedź ze specjala).

W POWIETRZU – niektóre z postaci mają ciosy, które działają tylko z powietrza, odpowiedni ruch trzeba wykonać podczas skoku.

COMBOS – combosy są bardzo proste, najlepiej zakańczać je jakimś ciosem specjalnym. Podaję przykłady, w nawiasie do wyboru jeden ze specjali.

SUPER ATTACK – może być wykonany w dowolnym momencie. Trudny do zrobienia, ale efektowny i efektywny. Otrzymuje się go dopiero po pokonaniu SHO, do którego można dostać się przechodząc grę na poziomie co najmniej NORMAL bez kontynuacji.

DESPERATION MOVE – może być wykonany jedynie, gdy twoja energia zbliża się ku końcowi i miga na czerwono. Może się okazać ostatnią deską ratunku, więc naucz się tego ciosu. Nie zablokowany zabiera ogromną ilość energii, ale dość długo się ładuje. Otrzymuje się go po pokonaniu midbossa GAIA, na poziomie co najmniej NORMAL (ale można używać kontynuacji). Na PlayStation uzyskuje się go wciskając razem L1+L2+R1+R2.

HK – HARD KICK (wolny, mocny kop)
HS – HARD SLASH (wolny, mocny cios bronią)
WK – WEAK KICK (szybki, słaby kop)
WS – WEAK SLASH (szybki, słaby cios bronią)
K – KICK (dowolny kop, HK lub WK)
S – SLASH (dowolny cios, HS lub WS)

Gulash

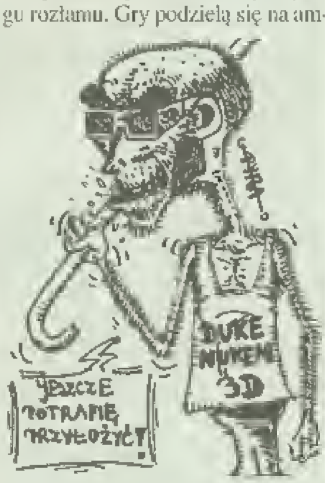
szówki nie są ideałem; gdyby były, nie powstały by gry komputerowe. Jednak przyglądając się bliżej obu rodzajom gier, nie można dostrzec gdzie leży ta przewaga maszyny. Gdy nie znasz gier planszowych, gry na komputer mogą wydać ci się genialne, gdy znasz – zaczynasz dostrzegać wtórność rozwiązań.

Berger: Mało, że wtórność rozwiązań – ach, jak byłoby cudownie, gdyby komputerówki wykorzystywały rozwiązania planszówek. Czasami wydaje mi się, że komputerowcy chcieli zacząć wszystko od początku. I skutki tego widać. Od czterech lat wyważano otwarte drzwi w grach historycznych – i jak się to skończyło. Od ubiegłego roku przebojem weszła na arenę firma AVALON HILL, a TALON SOFT wypuścił genialną BATTLEGROUND GETTYSBURG, którą niektórzy obrazoburcy nazywają „biblią strategów". To jednak nie koniec. Jeżeli ciołkom od komputerów tyle lat zajęło dochodzenie do poziomu papierowców, to ile lat zajmie im twórcze wykorzystanie siły jaka tkwi w prawdziwych symulacjach wojennych na komputerze? Myślę tu o trzech podstawach: morale, dowodzeniu i rozpoznaniu.

Pejotl: Ot i właśnie, pokolenie grających w gry planszowe odchodzi już w przeszłość (pomału, pomału), lecz w najwartościowszych grach zawarte są doświadczenia kilkunastu lat ich mozolnego rozwoju. Planszówki to jednak nie tylko inne rozwiązania, to także inna kultura gry. Komputer można obrzucić wyzwiskami albo wyłączyć, partnera do planszówki trzeba znaleźć. W grę komputerową gra się godzinę, kwadrans, a dobre i pięć minut. Gra w planszówkę to kilka godzin maksymalnego skupienia. Nic więc dziwnego, że gracze planszowi przeradzali się w fanatyków, całymi dniami analizujących sytuację wyjściową, zanim wreszcie przystąpili do gry. Być może to bardziej niż cokolwiek innego wpływa na pewną elitarność tej rozrywki. Gry komputerowe zaś to w milczącym założeniu rozrywka mas.

Berger: To, że analizuje się sytuację wyjściową jest jeszcze zrozumiałe. Podobnie rzecz się ma w przypadku takich komputerówek jak WAR IN RUSSIA. Ale zjawiskiem jest to, że ci szaleńcy (a mówię to o nas) całymi godzinami przeżywają każdą minutę rozegranej nawet kilka miesięcy temu superplanszówki. Te dyskusje, analizy sytuacji, chęć poznania szczegółów wnoszą coś do mózgownic graczy. Szybki numerek w ciągu pięciu minut zapomina się równie szybko, jak szybka była przyjemność. Rodzi się fizyczna niezdolność do grania w coś długotrwałego. Przerażające jest to, że rzecz już nie dotyczy planszówek, ale i co bardziej skomplikowanych komputerówek. Ktoś ostatnio napisał, że gra CONQUEROR A.D. 1086 jest nudna, bo zawiera zbyt wiele elementów. No to ciach! – myślenie do pieca, niech rządzi kompartia, a my przed monitory. Byle bez bólu.

Pejotl: No tak, ale kiedyś poważni gracze byli narodem wybranym. Gry komputerowe natomiast, predystynują do bycia elementem kultury masowej (patrz na szał z MORTAL KOMBAT). A co masowe nie może być ambitne. Nie ma co się zaklinać na Lenina – ilość nijak nie przekuje się tu w jakość. Być może stoimy na progu rozłamu. Gry podzielą się na ambitne (np. HARPOON, GETTYSBURG) i masowe (zręcznościówki typu COMMAND & CONQUER) dla dwóch różnych środowisk graczy.



Berger: Ten niedowład intelektualny potęgowany jest jeszcze w naszym kraju brakiem możliwości stworzenia szerokiej gamy własnych dobrych produktów. Nie chodzi bynajmniej tylko o możliwości techniczne (te już są jak wykazał TEENAGENT), ale przede wszystkim o zaplecze intelektualne (ostatnio wyjątkiem okazali się być POLANIE). Nie mam nic do autorów gier – tylko jakie jest ich zaplecze. Dobrych książek historyczno-wojskowych jak na lekarstwo. Te, które są to jakieś tandetne ściny z rynków zachodnich, albo rodzima produkcja hurrapatriotyczna lub nędzne kradzieże z publikacji zagranicznych. Świat naukowy nie jest przygotowany ani do szczegółowych badań (pozostawiając rzecz w rękach wojskowych naukowców – jak w wodę), ani do wyciągania syntetycznych wniosków tworzących gotowe schematy gier. I nie widać tu możliwości poprawy. Jesteśmy skazani na oczekiwanie tego co zrobią tam, za oceanem i wiarę, że coś im się uda.

Pejotl: Wybiegasz za daleko. Tworzenie gier i granie to dwie zupełnie inne historie. Mam tylko nadzieję, że zwykła rozrywka jaką są gry komputerowe przerodzi się z czasem w pretekst do trenowania szarych komórek. Żeby patrząc wstecz nie martwić się o zmarnowany na gry czas. Tym co chcą, gry mogą dać wiele, trzeba tylko nauczyć się szukać.

Dziękujemy za uwagę (tak, za uwagę). **B&P**

CLOCK SoftwareClub

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

CD-ROM
IBM PC, AMIGA CD32, CDTV, A570
SONY PLAYSTATION

WSZYSTKIE POSZCZEGÓLNE ZAKUPY SĄ SUMOWANE
karta BIAŁA 5% RABATU 200 zł
karta SREBRNA 10% RABATU 400 zł
karta ZŁOTA 15% RABATU 600 zł
Przejście na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot.

IBM PC wybrane tytuły:

10 PAK VOL.3	10CD	146 z
10 PAK VOL.4	10CD	146 z
A4 NETWORK	B,P	128 z
ABUSE	B,P	134 z
ACES OF THE DEEP	B,P	67 z
ACROSS THE RHINE: 1944	B,P	134 z
ACTUA SOCCER	B,P	122 z
AL UNSER JR.ARCADE RACING	B	79 z
ALLIED GENERAL	2CD,B	145 z
BASTION (PL versja)	B,P	50 z
BATTLE ISLE III	2CD,B,P	139 z
BIZNES (TRANSPORT TYKON,THEME PARK)	2CD,B,P	110 z
BLOODWINGS	B,P	49 z
BURIED IN TIME	3CD,B,P	157 z
CAESAR II	B,P	134 z
CAPITALISM	B,P	122 z
COMMAND & CONQUER	2CD,B,P	146 z
COMMAND & CONQUER MISSION	B	86 z
CONQUEROR a.d. 1086	B,P	134 z
CRUSADER NO REMORSE	B,P	134 z
CYBERMAGE	B,P	134 z
DAGGER'S RAGE	B	105 z
DARK EYE	B,P	129 z
DIG	B,P	159 z
DOOMSDAY	B	55 z
EUROFIGHTER 2000-TFX 2	B,P	168 z
EXTREME PINBALL	B,P	110 z
FADE TO BLACK	B,P	134 z
FATAL RACING	B,P	96 z
FIFA 96	B,P	134 z
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B,P	110 z
GABRIEL KNIGHT II	6CD,B,P	177 z
GAME GUN	B,P	169 z
GRAND PRIX MANAGER	B,P	134 z
GUILTY	B,P	85 z
HELL FIRE ZONE	B,P	98 z
KING'S QUEST VII	B,P	98 z
KOSHAN CONSPIRACY	B,P	72 z
LITIL DIVIL	B,P	70 z
LORDS OF THE REALM	B,P	79 z
LOST EDEN	B,P	134 z
MACHIAVELLI (versja PL)	B,P	110 z
MAGIC CARPET 2	B,P	134 z
MEGA PACK 3	12CD,B	139 z
MEGA PACK 4	11CD,B	139 z
MEGATRIPAK	3CD,B	69 z
MILLENNIA	B,P	98 z
MORTAL KOMBAT III	B,P	179 z
NBA 96 LIVE	B,P	134 z
NBA JAM	B,P	133 z
NEED FOR SPEED	B,P	134 z
PANIC IN THE PARK	3CD,B,P	129 z
PHANTASMAGORIA	7CD,B,P	164 z
PRO PINBALL THE WEB	B,P	99 z
PSYCHIC DETECTIVE	3CD,B,P	134 z
REVENLOFT 2		79 z
SHIVERS	B,P	134 z
SHOCKWAVE	B,P	134 z
SLIPSTREAM 5000	B,P	86 z
SPORT (F1GP,FIFA95,PGA 486)	3CD,B,P	110 z
STONEKEEP	B,P	139 z
STRIP POKER PRO	B,P	136 z
SWAT POLICE QUEST 5	4CD,B,P	146 z
SYMULATORY (1942,WINGS OF GLORY,F-14)	3CD,B,P	110 z
TEENAGENT (versja PL)	B,P	69 z
TEKWAR	B,P	145 z
THE DAY OF DARK FORCES	B	69 z
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99 z
THE LOST DYNASTY	2C,B,P	146 z
THIS MEANS WAR (PL versja)	B,P	134 z
THUNDERHAWK II	B,P	158 z
TIME GATE-KNIGHT'S CHASE	B,P	136 z
TOP GUN	2CD,B,P	146 z
TORINS PASSAGE	B,P	134 z
UNDER A KILLING MOON	4CD,B,P	79 z
US NAVY FIGHTERS	B,P	104 z
US NAVY FIGHTERS GOLD	B,P	134 z
WAR AT SEA COLLECTION	B	69 z
WARCRAFT 2	B,P	145 z
WEREWOLF VS COMMANCHE	2CD,B,P	122 z
WETLANDS	B,P	145 z
WING COMMANDER IV	5CD,B,P	189 z
WITCHEVEN	B,P	145 z
WORMS	B,P	146 z
WWF WRESTLEMANIA	B,P	119 z

JUŻ OD SIERPNIA W SPRZEDAŻY PONAD 50 TYTUŁÓW NA SONY PLAYSTATION

IBM PC NOWOŚCI :

TYTUŁ:	CENA DETALICZNA	CENY DLA CZŁONKÓW SOFTWARE CLUB		
A.T.F.	134 z	127 z	121 z	114 z
BAD MOJO- YCIE KARALUCHA	119 z	113 z	107 z	101 z
CIVILAZATION II	134 z	127 z	121 z	114 z
CONQUEST OF THE NEW WORLD	149 z	142 z	134 z	127 z
DESCENT II	149 z	142 z	134 z	127 z
DUKE NUKEM 3D	134 z	127 z	121 z	114 z
MEGAPACK 5	157 z	149 z	141 z	133 z
NORMALITY	134 z	127 z	121 z	114 z
SENSIBLE WORLD OF SOCCER - EUR.ED.	138 z	131 z	124 z	117 z
SPACE BUCKS	134 z	127 z	121 z	114 z
SPEED HASTE	134 z	127 z	121 z	114 z
THE DAY OF THE RISE OF THE TRIAD	69 z	66 z	62 z	59 z
WARCRAFT II - BEYOND THE DARK PORTAL	79 z	75 z	71 z	67 z

JEDNORAZOWY ZAKUP POWYŻEJ 250 ZŁ PREMIUJEMY PŁYTĄ GRATIS !!!
(dotyczy PC CD ROM w sprzedaży wysyłkowej)

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :
-200 tytułów CD ROM PC Shareware

ANIMALS ZOO DOS	45 z
ATLAS ŚWIATA	69 z
AUTO ALMANAC 1996	83 z
EURO PLUS +	430 z
HISTORIA ŚWIATA	69 z
PROSTE DROGI	85 z
SYRACUSE DEUTSH PLUS	69 z
SYRACUSE ENGLISH PLUS	99 z
SYRACUSE FRENCH PLUS	99 z
WIDE WORLD OF ANIMALS	134 z

40 tytułów CD ROM użytkowych na IBM PC np.
-50 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC

CZŁONKOWIE KLUBU OTRZYMUJĄ PRZESYŁKI BEZPŁATNIE
PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM (należy podać typ kompa.)
ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT !!!
WSZYSCY POSIADACZE KART RABATOWYCH CO MIESIĄC OTRZYMUJĄ AKTUALNY KATALOG FIRMY CD ROM
OBJAŚNIENIA
PL - polska instrukcja
B - wersja pudełkowa

AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALIEN BREAD 3D	B,P	91 z
DIGENERATION		25 z
DRAGONSTONE	P	58 z
EXILE	B	58 z
GRANDSLAM GAMER GOLD COLL.		50 z
MEAN ARENAS		50 z
OUT TO LUNCH		25 z
PINBALL ILLUSION	B	61 z
QUIK THE THUNDER RABBIT		30 z
RISE OF THE ROBOTS	B	95 z
ROAD KILL		51 z
SENSIBLE SOCCER		43 z
SKELETON KREW	P	52 z
SPERIS LEGACY	B,P	99 z
SUPER STARDUST	B,P	79 z
UNIVERSE	P	62 z
WORMS	B,P	116 z

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

AMINET 7,8,9,10,11,12		50 z
AMINET SET 1,2,3	4CD	135 z
CD EXCHANGE 1		71 z
CD NETWORK		74 z
DZWIEKI I MODULY		50 z
GOLD FISH 3		87 z
SCENA PL	P	50 z
THE BEST OF THE BEST AMIGA		70 z

ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :
-telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):
(022) 35-42-65 lub (022) 620-42-48 w.114
-listownie :
CLOCK BIURO HANDLOWE
WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !

SKLEP FIRMOWY
DH JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia :
PON-PIĄTEK 10.00-18.00
SOBOTA 10.00 15.00
620-42-48 wew.114
ul Prosta
ul Towarowa
ŚREDNI CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA - 4 DNI

help

Galina radzi zbłąkanym

DUNE 2

Korekta do Helpa z SS'26. Wrogie budynki i wieżyczki można przejmować po uszkodzeniu ich do czerwonej kreski. Wtedy należy wejść na taki budynek oddziałem żołnierzy lub trooper'ów.

GABRIEL KNIGHT

Nie mogę znaleźć łuski węża na miejscu zbrodni.

Tu trzeba mieć trochę szczęścia, żeby odpowiednio trafić lupą, ale przeglądaj tylko trawiaste partie plaży.

GABRIEL KNIGHT 2

W drugim akcie rozmawiam z Gerdą, idę do pubu do starucha, potem do ratusza i tutaj też wdaję się w dyskusję. Wiem, że teraz muszę obejrzeć dziurę w kominie, ale tam ciągle siedzi jakiś monter i coś majstruje. Co robię źle?

Monter zniknie, jeżeli „wyczerpiesz" wszystkie możliwe tematy rozmów z napotkanymi osobami. Spróbuj też wyciągnąć od Gerdy kluczyki do samochodu Gabriela, po uprzednim obejrzeniu autka.

GOLDRUSH!

W jaki sposób pokonać wozami drogę do Californii? Za każdym razem umieram.

Kapitanowi taboru musisz doradzić wyjazd w odpowiednim momencie. Cały czas przyglądaj się trawie. Jeśli program powie ci, że zaczyna wysychać (is drying out), zarządź wymarsz.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Jak przejść komnatę z czaszkami?

W dzienniku jest odpowiednia strona odnosząca się do tej zagadki. Jest tam zapisanych kilka nut. Każda linia oznacza jedną czaszkę (górna pierwszą od lewej itd.). Wystarczy zagrać na czaszkach (Push) odpowiednią muzyczkę i z głowy.

Jak dać grubasowi puchar piwa?

Tak jak innym wartownikom rozmaite przedmioty – jedną z opcji rozmowy jest OFFER AN ITEM. Powoduje on wejście do kieszeni z ekwipunkiem. Stamtąd wybierz puchar.

LARRY 1

Kiedy dzwonię do Ajax Liquor, muszę podać numer pokoju, do którego wino ma zostać dostarczone. Co to za numer?

Prawdę powiedziawszy ten pokój nie posiada żadnego numeru, tylko nazwę: HONEYMOON SUITE AT CASINO HOTEL. Tak też odpowiedz przez telefon.

LARRY 2

Jak wyciągnąć dolca z kieszeni spodni?

Wejdź do garażu i stań w takim miejscu, aby nie było cię widać. Wtedy obejrzyj portki – szmal będzie twój.

Jak kupić olejek do opalania?

Jest on do nabycia w sklepie Swabs Drugs. Stary jak świat jest problem z jego angielską nazwą, bo z reguły nie ma tego w słownikach. Nazwa brzmi: Sunscreen lub Lotion.

Gdy jestem na statku i chcę się przebrać, program mówi mi, abym zajrzał do pokoju obok. Wchodzę i jakaś paskudna baba uprawia na mnie sado-maso. Co robić?

Przed wejściem do jej pokoju weź ze stołu jabłko. Po drugie, nie podchodź do jej łóżka, tylko od razu wyjdź i wróć ponownie. Za którymś razem pokój będzie pusty, wprost czekający na to, aby go przeszukać.

Co zrobić, aby po opuszczeniu statku dopłynąć do wyspy?

Kiedy łódka będzie na wodzie, załóż perukę WEAR WIG, posmaruj się olejkiem WEAR SUNSCREEN i wyrzuć szpinak THROW DIP. Larry położy się w łódce i po kilku dniach dotrze do celu podróży. Aha! Musisz jeszcze mieć owoc, przybory do szycia i wodę sodową (Grotesque Gulp).

Jak i czym wypchać stanik?

Najlepiej zwitkiem banknotów. A oto komenda, którą należy wpisać: PUT MONEY IN BIKINI TOP.

LARRY 3

Skąd na początku gry zdobyć pieniądze?

Przebierz się w windzie, idź do pracy (wyrzucą cię) i wróć do swojego mieszkania. Ze skrzynki pocztowej wyjmij kartę kredytową OPEN MAILBOX, GET CARD. Następnie ofiaruj ją dziewczynie opalającej się na plaży LOOK GIRL x3, GIVE CARD. Otrzymasz nóż (i nie tylko). Naostrz go na schodach koło fontanny SHARPEN KNIFE ON STEPS. Możesz nim wyrzeźbić figurkę z drewienka, które leży gdzieś w lesie GET WOOD, CARVE WOOD WITH KNIFE. Przed chatką Chip'n'Dale utnij pęk trawy CUT GRASS WITH KNIFE i zrób z niej spódniczkę WEAVE SKIRT. Skocz do kibla i przebierz się WEAR SKIRT. Teraz zanieś figurkę na plażę – dostaniesz 20 dolców.

LION KING

W jaki sposób przejść drugi level?

Żyrafy mają to do siebie, że gdy wskoczysz im na pysk, wyrzucą cię do góry, jeszcze wyżej niż sam byś skoczył. Musisz z tego korzystać. Natomiast jadąc na strusiu podskakuj lub schylaj głowę, by uniknąć strącenia przez gałęzie drzew.

LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Jestem w Picnic Site and Playground. Ma do mnie podejść jakiś gnojek z żyroskopem, ale żadnego gnojka tu nie widać.

Jest, stoi za płotem dokładnie pośrodku ekranu. Nie wiem jak można go nie zauważyć.

POLICE QUEST 1

Jak się wykąpać w łazience?

O, rety! Żebym to ja musiał pisać, jak się umyć. No, ale cóż, raz się żyje. Znajdź swoją szafkę EXAMINE LOCKER i otwórz ją OPEN LOCKER. Weź ręcznik GET TOWEL i idź pod prysznic CLOSE LOCKER. Włącz go [F10], popluskaj się, wyłącz [F10] i wytrzyj się USE TOWEL. Wróć do szafki, przebierz się GET UNIFORM i zabierz resztę gadżetów GET... Idź na zebranie.

Zacząłem się wtedy, gdy trzeba użyć komputera. Wasz opis podaje, że mam wklepać numer sprawy i numer broni, lecz komputer reaguje tylko na nazwiska podejrzanych.

Odpowiednie hasła usłyszysz na zebraniach, od Johna Dooley'a.

Co dokładnie trzeba zrobić, żeby wypisać mandat piratce drogowej?

Ta procedura rzeczywiście jest nieco skomplikowana. Postępuj według podanego niżej schematu i wpisuj podane komendy:

Jeszcze siedząc w samochodzie zadzwoń do centrali USE RADIO.

Z teczki wyjmij długopis i bloczek z mandatami OPEN BRIEFCASE; TAKE PEN; TAKE TICKET BOOK.

Wysiądź z samochodu i podejdź do piratki LOOK WOMAN.

Poproś o prawo jazdy ASK LICENSE.

Wypisz mandat WRITE TICKET.

Na wszelkie próby nawiązania znajomości stanowczo odpowiadaj NO.

GIVE LICENSE; GET SIGNATURE; GIVE TICKET – i po kłopocie.

Gdy odwożę pijaka do więzienia, nie chcą mnie tam wpuścić. Co robić?

Musisz odłożyć broń do schowka OPEN LOCKER; PUT GUN; CLOSE LOCKER i zadzwonić PUSH BUZZER.

Jak złożyć podanie o awans?

Po prostu wypełnić kartkę WRITE MEMO i wrzucić do koszyka PUT MEMO IN BASKET.

Pod koniec gry hotelowy barman proponuje mi partyjkę pokera, ale każe przyjść samemu. Jak pozbyć się Marie Wilkans?

Wróć na górę do swojego pokoju. Zadzwoń do porucznika Morgana (555-6674) i przedstaw się jako WHITEY. Szef każe ci wsadzić Marie do taksówki. Trzeba będzie po nią zadzwonić, ale nie znasz numeru. Zatelefonuj do informacji (411) i zapytaj o TAXI. Otrzymasz numer – zadzwoń natychmiast. Marie po czułym pożegnaniu opuści Hotel i będziesz mógł iść pograć w karty.

POLICE QUEST 2

Jak wykalibrować pistolet na strzelnicy?

Tak, to rzeczywiście dość skomplikowane, tym bardziej, że temat był poruszany co najmniej kilkakrotnie na łamach starych Helpów. Mam nadzieję, że tym razem dotrze do was, jak to się robi i już żadnego listu na ten temat nie otrzymam.

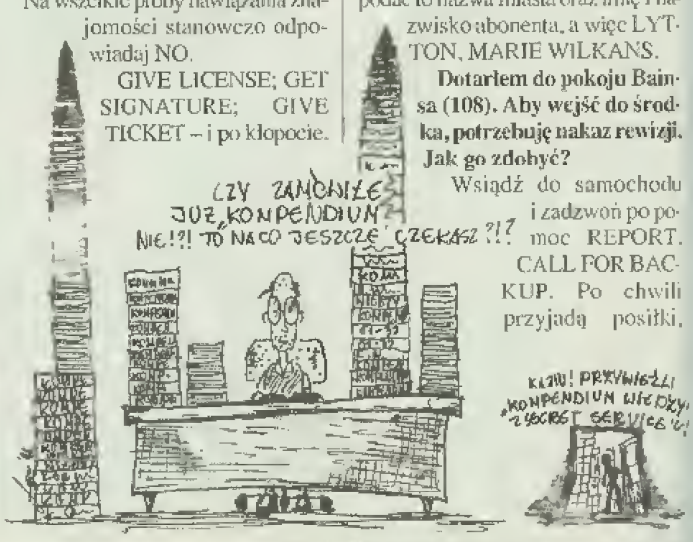
A więc: załaduj pistolet [F6], załóż słuchawki WEAR PROTECTORS, wyciągnij pukawkę [F8], wyceluj i strzel [F10] trzykrotnie. Opuść broń [F8] i przybliż tarczę PRESS VIEW. Przypatrz się jej LOOK TARGET. Komputer poinformuje cię, w którym kierunku znosi kulę. Skoryguj błąd ADJUST SIGHT klawiszami kursora podkręcając śrubki. Następnie włóż nową tarczę REPLACE TARGET i odsuń na odpowiednią odległość PRESS BACK. Całą tę procedurę powtarzaj do momentu, kiedy twój pistolet będzie strzelał dokładnie na wprost. Komputer potwierdzi ten fakt przyznając ci punkty.

W jaki sposób zdobyć telefon Marie?

Zadzwoń do biura numerów 411. Informacje, które będziesz musiał podać to nazwa miasta oraz imię i nazwisko abonenta, a więc LYTTON, MARIE WILKANS.

Dotarłem do pokoju Bainsa (108). Aby wejść do środka, potrzebuję nakaz rewizji. Jak go zdobyć?

Wsiądź do samochodu i zadzwoń po pomoc REPORT. CALL FOR BACKUP. Po chwili przyjadą posiłki.



a jeden z kolegów przywiezie ci potrzebny papier. Weź go GET WARRANT i pokaż facetowi w okienku.

POLICE QUEST 4

Mam problem z pokonaniem Dennisa Walkera.

Naziści nie trzeba pacyfikować. Natomiast, gdy dotkniesz jego radia, wyskoczy na ciebie jego konkubina. Musisz działać błyskawicznie. Wyceluj w nią pistolet, a potem dwoma krótkimi rozkazami zmuś ją do kapitulacji.

QUEST FOR GLORY 1 / HEROS QUEST 1

Co powiedzieć złodziejom? Jakie jest hasło do gildii złodziei?

Kiedy oprychy cię dorwą, zrób znak złodziejski MAKE SIGN. Od razu poznają „swojego" i zdradzą hasło do tutejszego cechu. Idź do baru i szepnij je siedzącemu na klapie osiłkowi. Trafisz do gildii. Uwaga! Nie działa w przypadku grania wojownikiem lub magiem. Wtedy lepiej omijać nocą ciemną alejkę.

Wypijam Undead Unguent, a duchy na cmentarzu i tak mnie zabijają. Dlaczego?

Być może nie robisz tego dokładnie o północy. A poza tym, to w wersji AGI można tego napoju w ogóle nie spożywać, tylko błyskawicznie wejść na cmentarz od północy, zabrać korzeń mandragory i zmykać.

QUEST FOR GLORY 2

Wędrując przez pustynię natrafiłem na drzewo podobne do kobiety. Wydaje mi się, że trzeba ją będzie odczarować przy pomocy Dispel Potion. Mam już jeden ze składników – pióro. Ale skąd wziąć owoc współczucia?

Otóż sytuacja jest dokładnie odwrotna – baby odczarować się nie da, ale to właśnie od niej można zdobyć ów owoc. Czarodziejka Aziza opowie ci historię jej zaklęcia. Wróć na pustynię. Pamiętaj, że musisz być miły. Przedstaw się TELL ABOUT YOURSELF i powiedz, po co przyszedłeś TELL ABOUT GIFT. Ponieważ już wiele lat tkwi w tej litej skale, trochę dobrej ziemi GIVE DIRT i wilgoci GIVE WATER sprawi jej wielką przyjemność. Poglądź jeszcze chwilkę, a jeszcze bardziej ją uradujesz TELL ABOUT YOURSELF, TELL ABOUT GIFT. Jednak najwięcej radości sprawią jej wspomnienia, które wywołasz wypowiadając jej imię SAY JULANAR i przytulisz HUG TREE. Drzewo zakwitnie i błyskawicznie wyrośnie na nim owoc – owoc współczucia.

QUEST FOR GLORY 3

Simbani złapali jakiegoś Leoparda. Odczarowałem go i okazało się, że to kobieta. Wykupiłem ją od wodza. Jest więc moją żoną, ale ciągle mnie nienawidzi. Co zrobić, aby to zmienić?

Dziewucha zmięknie po otrzymaniu trzech prezentów – korali, sztyletu i figurki przedstawiającej leoparda. Wszystkie te rzeczy pochodzą z bazaru.

QUEST FOR GLORY 4

Gdzie znaleźć Cyganów?

Ich wioska leży w północno-wschodniej części krainy.

RIDDLE OF MASTER LU

Co to za liny, które w Mocha Moche muszę przywiązać do figurki pająka nad przepaścią i skąd je wytrzasnąć?

Oops! Rohactwo zwane naukowo chochlikami drukarskimi najwyraźniej zalęgło się i u nas. Wspomniane „liny" to nie liny, a liany, czy innego rodzaju zielsko. Zdobyć je można w tym samym Mocha Moche, na tarasie z wejściem do wieży z wizerunkiem szkieletu. Liany, jedną zieloną, drugą brązową, wyciągnij z kępy roślin, obrastających wyżej wspomnianą wieżę. Dalej jest już wszystko w porządku. A propos, czy ktoś wie, czym się te chochliki tępi?

SECRET OF MONKEY ISLAND

Jak uwolnić faceta z więzienia?

Pozbieraj wszystkie kubki z baru. Następnie do jednego nalej grogu i pędź do więzienia. Za chwilę grog zacznie przepalać kubek. Wtedy przelej go do następnego i tak aż do więzienia. Tam zalej alkoholem zamek.

SECRET OF MONKEY ISLAND 2

Na plaży nie mogę znaleźć patyka. Rozmawiam z piratami siedzącymi przy ognisku, ale to nic nie daje. Co robię źle?

Na ekranie z ogniskiem i korsarzami nie widać patyka. Nie trzeba też z nimi gadać, aby go zdobyć. Ot, leży sobie po prostu na plaży, na tym dużym scrollowanym ekranie, chyba gdzieś w okolicach drzewa (nie pamiętam już dokładnie, ta gra ma chyba tyle lat, co ja).

SPACE QUEST 2

Co wpisać by w kanionie ludzik odsunął kamień blokujący wyjście?

Aby przywołać małe stworki, musisz, jak radzily, tylko powiedzieć słowo, więc SAY WORD i po kłopocie.

SPACE QUEST 4

Jaki jest kod do pojazdu w Space Quest 12?

Naciśnij kilkakrotnie jeden z narożnych przycisków – któryś z nich zadziała.

STONEKEEP

W jaki sposób wpisać kombinację runów w ukrytym panelu obok drzwi zamkniętych zaklęciem w Wieży Ciemności?

W Fortecy Krasnoludów, a konkretnie w jej północnej części, znajduje się Scroll odnoszący się do tego. Z nim już nie powinieneś mieć żadnych problemów.

TEENAGENT

Jak wyciągnąć kotwicę z jeziora?

Kotwica jest w lewym dolnym rogu ekranu, ale trzeba na nią kliknąć bardzo szybko, niemal zaraz po zanurzeniu.

BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
tel. (0-22) 633-55-22 w. 530 do 535

PRACUJEMY PON.-PIĄTEK w godzinach 8.00 – 21.00

KOMPUTERY BELL dla uczniów, studentów nauczycieli i ich grupy 2% rabatu!

Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY i SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ się tego KŁOPOTU.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST, PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp. *a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.*

– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.
– JEDYNE wymaganie to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.

CENY CIĄGLE SPADAJĄ!!! *ZADZWOŃ*

***RATY NA CAŁĄ POLSKĘ**
***PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANEKOMPUTERY**
***DOSTAWY SPRZĘTU PC I AMIGA 1200 DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!**

KUP RAZ A DOBRZE!

W skład każdego zestawu komputera BELL wchodzi: Monitor kolor 14" LR NI, Pamięć RAM Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 512 kB, Floppy 3.5" 1.4 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką. Obudowa Green Mini Tower LUX. **Komputery nie są plombowane! Można zmieniać konfiguracje zgodnie z warunkami gwarancji.** Opcjonalnie: Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Gwarancja 12 miesięcy. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

BELL		RATA* x24 miesiące	I wpłata 20%	Cena z VAT	Monitor	HDD MB	RAM MB
41	486DX 4-100 MHz	119,-	507,-	2529,-	kolor 14"LR	850	4
58	586 -133 MHz	121,-	516,-	2571,-	kolor 14"LR	850	4
K5	K5- 75 MHz	138,-	588,-	2928,-	kolor 14"LR	850	8
100	Pentium 100 MHz	149,-	634,-	3156,-	kolor 14"LR	850	8
120	Pentium 120 MHz	159,-	679,-	3376,-	kolor 14"LR	850	8
133	Pentium 133 MHz	169,-	723,-	3593,-	kolor 14"LR	850	8
150	Pentium 150 MHz	191,-	815,-	4050,-	kolor 14"LR	850	8
166	Pentium 166 MHz	213,-	911,-	4522,-	kolor 14"LR	850	8

Amiga	RATA x24 mies.	I wpłata 20%	CENA
CD32	34,-	136,-	680,-
ProModule CD-32	40,-	158,-	790,-
Klawiatura CD-32	5,-	22,-	110,-
CD-32+ProModule+ Klawiatura	75,-	299,-	1490,-
A-1200 Escom	88,-	356,-	1750,-
A 1200 Escom -520 HDD	114,-	458,-	2250,-
A 1200 Escom -830 HDD	119,-	479,-	2350,-
A 1200#	75,-	299,-	1490,-
A 1200# - 520 HDD	101,-	400,-	1990,-
A 1200# - 830 HDD	106,-	420,-	2090,-
A 600#	39,-	157,-	780,-
A 500 - 1MB#	33,-	131,-	650,-
Modulator A 500#	4,-	16,-	80,-
Monitor Kolor # do Amigi (Monitor Kolor # do Atari pl Commodore lub Philips	22,- 29,-	91,- 120,-	450,- 590,-

Ceny zawierają 22% VAT

Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20%

Kredyt można spłacić przed terminem (mniejsze odsetki)

Posiadamy duży wybór bardzo dobrych, tanich stolików pod komputer

W skład każdego zestawu Komputera OPTIMUS z Procesorem INTEL Pentium wchodzi: Monitor 14" LR, Pamięć RAM, CD-ROM x4, Oprogramowanie Systemowe, Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Floppy 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką, Twardy Dysk w Wymiennej Ramce, Program „Pierwszy Krok", Program do Automatycznej Konfiguracji OPTI.EXE, Podręcznik Użytkownika w jęz. polskim, 24 miesiące Gwarancji. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

Optimus		RATA* x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD	Monitor	HDD	RAM MB	Programy
5P75	Pentium 75 Mhz	194,-	822,-	4109,-	x4	kolor 14"LR	855	8 MB	Dos 6.22 Works 3.0, Win3.11
5P100	Pentium 100 Mhz	204,-	866,-	4329,-	x4	kolor 14"LR	850	8 MB	
5P120	Pentium 120 Mhz	217,-	920,-	4597,-	x4	kolor 14"LR	1,080	8 MB	
5P133	Pentium 133 Mhz	232,-	984,-	4914,-	x4	kolor 14"LR	1,080	8 MB	
5P150	Pentium 150 Mhz	274,-	1162,-	5805,-	x4	kolor 14"LR	1,080	16 MB	
5P166	Pentium 166 Mhz	302,-	1279,-	6390,-	x4	kolor 14"LR	1,080	16 MB	
Pro150	Pentium Pro 150 Mhz	447,-	1898,-	9477,-	x4	kolor 14"LR	1,080	16 MB	
Pro200	Pentium Pro 200 Mhz	511,-	2167,-	10819,-	x4	kolor 14"LR	1,080	16 MB	

WINDOWS'95 PL na CD dopłata 89,- Rezygnacja z Monitora Kolor 14" LRNI – 790,-

Komputery HARVARD do nabycia po SPECJALNYCH CENACH dla Młodzieży za okazaniem Legitymacji Szkolnej lub Studenckiej. W skład każdego zestawu Komputera HARVARD wchodzi: Monitor 14" LR NI, Pamięć RAM, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Twardy Dysk, Podręcznik użytkownika po Polsku. Opcjonalnie oprogramowanie, Mysz z podkładką. Gwarancja 24 Miesiące. Pozostałe podzespoły w tabeli.

HARVARD		RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	Monitor	HDD MB	RAM MB
4H 133	AMD 586 133 MHZ	134,-	569,-	2840,-	kolor 14" LR NI	528	4 MB
5P60	Pentium 60 MHZ	137,-	583,-	2913,-	kolor 14" LR NI	528	8 MB
5P75	Pentium 75 MHZ	155,-	659,-	3229,-	kolor 14" LR NI	850	8 MB
5P120	Pentium 120 MHZ	177,-	755,-	3767,-	kolor 14" LR NI	850	8 MB
5P 133	Pentium 133 MHZ	192,-	819,-	4084,-	kolor 14" LR NI	850	8 MB

Pod długiej przerwie SAVEGAMER powraca wraz z KGB. W związku z licznymi apelami w najbliższym czasie ukaże się wznowienie Poradnika Młodego ... No właśnie, kogo? Niniejszym ogłaszam konkurs na wymyślenie, jak powinna nazywać się osoba zajmująca się SaveGame'ami.

SAVEGAMER

Przypominam obowiązujący „poprawkowiczów" REGULAMIN:

1. Wszystkie nadsyłane poprawki muszą być wydrukowane lub napisane na maszynie. Nie przysyłajcie poprawek faxem – są nieczytelne.

2. Sprawdźcie, czy identyczna poprawka nie była już publikowana.

3. W pierwszej kolejności idą do druku poprawki nadesłane na DYSKIETKACH. Tekst powinien być w zwykłym ASCII z polskimi literami w standardzie Mazovia. Poza tym koniecznie napiszcie jaki jest format dyskietki (PC, Amiga, ...). Oczywiście dyskietki zostaną odesłane, a ponadto otrzymacie na nich kilka użytecznych programów shareware.

4. Dopisujcie w jakim systemie jest dana liczba.

5. Zmieniać można jedynie SG. Modyfikacje plików *.EXE i podobnych NIE będą publikowane!

6. Podawajcie nazwę pliku, w którym należy dokonać zmian, same offsety nie wystarczają!

7. Nie używajcie skrótów!

8. Nawet jeśli posługujecie się ksywą, podajcie w liście wasze imię, nazwisko i adres – do ewentualnych odpowiedzi.

Andriej Buzow

PORTS OF CALL (Amiga)

Zmieniamy plik *.TRP w katalogu GAMES. Pod offsetem 69h, 6Ah zapisana jest ilość pieniędzy, ale uwaga – wpisana kwota jest mnożona przez 1000. Pod offsetem 4E1h, 4E2h zapisana jest ilość paliwa.

McHal, Łódź

WITCHAVEN (PC)

Modyfikujemy plik SVGNx.DAT. Pod offsety 65d, 69d, 73d, 77d, 81d, 85d, 93d, 101d, 233d, 237d, 241d, 245d wpisujemy 01h. Pod offsety 105d, 109d, 113d, 117d, 121d, 125d, 129d, 141d, 341d, 342d, 349d, 350d, 337d, 338d – FFh, a pod offsety 145d, 149d, 153d, 157d, 161d, 165d, 169d, 173d, 313d, 317d, 321d, 325d, 329d -0Ah. Ponadto po offset 333d – 09h, a pod 339d – 20h. Po tych zmianach bohatet będzie tryskał zdrowiem, oraz posiadał wszystkie bronie, czary, butelki i klucze.

Piotr Ryś, Białystok

REUNION (Amiga)

Grzebiemy w pliku SaveGame.XXX. Pod podane offsety należy wpisać 0005h, a będziesz miał podany wynalazek (wszystkie offsety podane dziesiętnie):

Offset	Wynalazek
24897	Miner Droid
24951	Satelite
25005	Satelite Carrier
25059	Miner Station
25167	Sloop (Transfer Ship)
25221	Control Centre
25275	Communicator
25329	Laser Gun
25383	Radio
25435	Twin Laser
25545	Galleon
25599	Fighter
25653	Trooper
25707	Tractor Beam
25761	Pirate Ship
25815	Spy Satelite
25869	Battle Tank
25923	Missile
25977	Destroyer
26031	Space Station
26085	Spy Ship
26139	Air Craft
26193	Solar Plant
26247	Disintegrator
26301	Iron Cannon
26355	Antiradiation Shield
26409	Plasma Gun
26463	Missile Launcher
26517	Cruiser
26571	Metal Radar
26623	Energy Shield

Uwaga! Nie należy od razu „odkrywać" wszystkich wynalazków. Nie zalecam także zmieniać Space Station, Transfer Ship oraz Galleon.

Przemysław Ścierski, Malbork

SUPER KARTS (PC)

Zmieniamy plik SLOTx.SAv. Wklepanie pod offsety 88h, A6h-A9h, 3CDh, 3D5h wartości 05h, a pod offset 3F0h – 28h załatwi wszystkie problemy.

Ja, Tamów

HEXEN (PC)

Grzebiemy w pliku HEXx.*. Pod offsety 977d, 981d, 985d, 989d należy wpisać 01h co da wszystkie rodzaje broni. Blue mana jest ukryta pod offsetem 993d, a green mana pod 977d. Wklepanie pod offset 905d wartości 0Fh daje 15 przedmiotów. Ich rodzaj jest zapisany w offsetach: 633d, 641d, 649d, 657d, 665d, 673d, 681d, 689d, 697d, 705d, 713d, 721d, 729d, 737d, a ilość odpowiednio w 637d, 645d, 653d, 661d, 669d, 677d, 685d, 693d, 701d, 709d, 717d, 725d, 733d, 741d. W grze występują następujące przedmioty:

Kod	Przedmiot
01h	Nieśmiertelność
02h	Flakon (+25 H.)
03h	Urna (+100 H.)
04h	Papirus (+1 A.C.)
05h	Potwór
06h	Pochodnia
07h	Świnka
08h	Skrzydło
09h	„Odepchnięcie"
0Ah	Butelka
0Bh	Teleport 1
0Ch	Buty
0Dh	Kielich
0Eh	Zbroja (+4 A.C.)
0Fh	Teleport 2

Piotr Surowy, Wrocław

TV SPORTS BASKETBALL (PC)

Modyfikujemy plik SEAS.BLT. Na jakimkolwiek edytorze z hexem znajdź nazwiska swoich zawodników, po nich jest wyraz AGGRESIVENESS, a 6 bajtów potem charakterystyki zawodników w 12-bajtowych ciągach przedzielonych dwoma bajtami 00h. Ostatnie 6 bajtów w każdej charakterystyce zmień na 08h i masz DREAM TEAM.

Łukasz Łolenczak, Bochnia

CARRIERS AT WAR 1 & 2 (PC)

Jeżeli chcesz być silniejszy (mowa o wojskach japońskich) to zastosuj się do poniższych wskazówek. Nie podaję offsetów, gdyż wszystko zależy od scenariusza (nie zawsze którąś ze stron ma bazy, lub jedna ze stron ma kilka razy więcej samolotów niż druga).

Bazy:

Informacje o bazach zapisane są w kilkunastu bajtach, lecz żeby baza przypadkiem nie znikła lub żeby nie „odleciała" 3000 mil z miejsca stałego pobytu, należy spisać jej dane z gry w oknie BASES dostępnej z poziomu dowodzenia grupami okrętów. W bazie można podpompować cztery rzeczy: Fire Control, Heavy AA, Light AA i Damage Control. Dane te schowane są pod 27, 28, 30 i 31 bajtem (licząc od pierwszej litery nazwy bazy), a maksymalna wartość jaką można wpisać to 63h (99d).

Samoloty:

Charakterystyka samolotów składa się z 15 bajtów. Pierwszy i jedenasty pozostawiamy bez zmian, a pozostałe 13 zmieniamy na 63h – 99d. Dywizjony samolotów to inna sprawa, tutaj możemy tylko spisać dane i gdy w dywizjonie wystąpią znaczne ubytki (ataki wrogiego lotnictwa, ataki na wrogie okręty itp.) należy wpisać je z powrotem. Najlepiej wpisywać gdy wszystkie samoloty są w bazach lub na lotniskowcach. Zmiany nie pojawią się od razu, toteż najlepiej wpisywać je w nocy, wtedy stracone dywizjony mają czas zmartwychwstać.

Okręty:

Dane okrętów zapisane są w 12 bajtach. Pierwszy bajt zmieniamy na 05h (pancernik), a pozostałe na 63h – 99d. Teraz mamy superpancerniki klasy Yamato.

H.C. MULTISERWIS
ul. Okopowa 78 01-042 Warszawa
tel./fax (0-22) 38-63-27 pon.-pt. 10-18

OTO NASZA OFERTA
√SONY PLAYSTATION i SEGA SATURN
w rozliczeniu przyjmujemy AMIGI i CD-32
√GRY NA KONSOLE - nowe i używane
√KOMPUTERY "UNIA" - 486 i Pentium
!!! 2 lata gwarancji !!!
W rozliczeniu przyjmujemy używane PC-ety

586 DX 133, 4 MB RAM, SVGA 512 kB, FDD 3,5", 101 US, mysz, monitor kolor 14"LRNI

HDD	0 MB	635 MB	850 MB	1 GB	1,2 GB	1,6 GB
CENA	1389	1802	1821	1845	1868	1991

PENTIUM 100, 8 MB RAM, SVGA 1 MB PCI, FDD 3,5", 101 US, mysz, monitor kolor 14"LRNI

HDD	0 MB	635 MB	850 MB	1 GB	1,2 GB	1,6 GB
CENA	1859	2272	2305	2356	2379	2500

Do podanych cen należy doliczyć 22% podatek VAT

√WYKONUJEMY MODERNIZACJE
skupujemy używane podzespoły
√MONITORY FIRM DAEWOO i CTX
w zamian za Wasze monitory MONO lub KOLOR
√CD-RECORDERY - już od 2040 zł !!!
√AMIGA 500(400 zł), 600(500 zł), 1200(950 zł), CD-32(400 zł)
ZA gotówkę lub NA RATY
Co 10 kupujący - 2% rabatu
Chcesz wiedzieć więcej - napisz UPT WARSZAWA 131 skr. poczt. 91

Uszkodzenia okrętów wyglądają podobnie jak samolotów. Przed grą trzeba spisać informacje i przy dużych uszkodzeniach wpisać je z powrotem.

Informacje w SG w CAW zapisane są w następującej kolejności:

Bazy USA, Bazy Japońskie, Dywizjony USA, Dywizjony Japońskie, Samoloty USA, Samoloty Japońskie, Okręty USA, Okręty Japońskie, Stan techniczny okrętów USA, Stan techniczny okrętów Japońskich.

MASTER OF ORION (PC)

Gra zapisuje stan w SG o numerach od 1 do 6. Informacje o statkach zaczynają się od offsetu C410h. Zmiany zaczynamy od 29 bajtu (licząc od pierwszej litery nazwy statku) – w bajty 29d, 31d, 33d. 35d wpisujemy kody broni. w bajty 37d, 39d, 41d, 43d, 45d, 47d, 48d. 57d, 59d, 61d, 63d, 65d, 67d, 68d – FFh, a w bajty 51d, 53d, 55d kody „bajerów". Od tej pory nasza flota jest niepokonana.

Bronie:

00h	NIC
01h	NUCLEAR BOMBS (10 C)
02h	LASER
03h	NUCLEAR MISSILES (2 C)
04h	NUCLEAR MISSILES (5 C)
05h	HEAVY LASER
06h	HYPER-V ROCKETS (2 C)
07h	HYPER-V ROCKETS (5 C)
08h	GATLING LASER
09h	NEUTRON PEELET GUNS
0Ah	HYPER-X ROCKETS (2 C)
0Bh	HYPER-X ROCKETS (5 C)
0Ch	FUSION BOMBS (10 C)
0Dh	ION CANNONS
0Eh	HEAVY ION CANNONS
0Fh	SCATTER PACK VS (2 C)
10h	SCATTER PACK VS (5 C)
11h	DEATH SPORES (5 C)
12h	MASS DRIVERS
13h	MERCURITE MISSILES (2 C)
14h	MERCURITE MISSILES (5 C)
15h	NEUTRON BLASTERS
16h	HEAVY BLAST CANNONS
17h	ANTI-MATTER BOMBS (10 C)
18h	GRAVITION BEAMS
19h	STINGER MISSILES (2 C)
1Ah	STINGER MISSILES (5 C)
1Bh	HARD BEAMS
1Ch	FUSION BEAMS
1Dh	HEAVY FUSION BEAMS
1Eh	OMEGA-V BOMBS (10 C)
1Fh	ANTI-MATTER TORPEDOES
20h	MEGABOLT CANNONS
21h	PHASORS
22h	HEAVY PHASORS
23h	SCATTER PACK VIIS (2 C)
24h	SCATTER PACK VIIS (5 C)
25h	DOOM VIRUSS (5 C)
26h	AUTO BLASTERS
27h	PULSON MISSLES (2 C)
28h	PULSON MISSLES (5 C)
29h	TACHYON BEAMS
2Ah	GAUS AUTOCANONS
2Bh	PARTICLE BEAMS
2Ch	HERCULAR MISSLES (2 C)
2Dh	HERCULAR MISSLES (5 C)
2Eh	PLASMA CANNONS
2Fh	DISRUPTORS
30h	PULSE PHASORS
31h	NEUTRONIUM BOMBS (10 C)
32h	BIO TERMINATORS (5 C)
33h	HELLFIRE TORPEDOES
34h	ZEON MISSLES (2 C)
35h	ZEON MISSLES (5 C)
36h	PROTON TORPEDOES
37h	SCATTER PACK XS (2 C)
38h	SCATTER PACK XS (5 C)
39h	TRI-FOCUS PLASMA
3Ah	STELLAR CONVERTERS
3Bh	MAULER DEVICES
3Ch	PLASMA TORPEDOES
3Dh	CRYSTAL RAYS
3Eh	DEATH RAYS
3Fh	AMOEBA STREAMS

Michał Szymanowski, Międzychód

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

– Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu

– Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni od złożenia zamówienia.

– Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Megapak 5	129,-
A.T.F.	121,-
Civilization 2	121,-
Duke Nukem 3D	119,-
Warcraft 2 'Beyond the Dark Portal' (dodatkowe misje do Warcraft 2)	137,-

OFERTA MIESIĄCA

Dungeon Master 2 69,-

Już w sprzedaży:

Settlers 2 119,-

Aby dowiedzieć się o najnowszych programach sprzedawanych przez naszą firmę – sprawdź stronę nr 397 w Telegazecie

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę.
To nic nie kosztuje!

programy w wersji PC CD-ROM
cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.

skr. poczt. 21, tel. (0 22) 624-91-47

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OBSZERNEJ OFERTY.
POSIADAMY WSZYSTKIE CIEKAWE PROGRAMY BĘDĄCE NA POLSKIM RYNKU.
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA Z DOLICZENIEM KOSZTÓW PRZESYŁKI. ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE I LISTOWNE. SZCZEGÓŁOWE KATALOGI PO PRZYSŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ I ZNACZKA Z ZAZNACZENIEM TYPU KOMPUTERA.
NADAL POSIADAMY W OFERCIE C-64, ATARI XE/XL, CD-32.
DOGODNE WARUNKI SPRZEDAŻY HURTOWEJ TEL. 0-22 671-15-53.

MIRAGE

MIRAGE SOFTWARE
03 – 982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel.(22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

PC CD ROM

AIV NETWORKS *ekonomiczna, hit!*	119.00
ACES OF DEEP *symulator podwodny*	67.00
ACTUA SOCCER *piłka nożna*	122.00
ALONE IN THE DARK *przygodowa*	43.00
ALONE IN THE DARK 2 *przygodowa*	73.00
ALONE IN THE DARK 3 *przygodowa*	97.00
ALONE TRILOGY *zestaw 3 cz. Alone*	175.00
ANVIL OF DAWN *role playing*	146.00
ASTERIX *planszowo–przygodowa*	135.00
BURIED IN TIME *3CD, przygodowa*	146.00
BURNTIME *strategiczna*	48.00
CAESAR II *strategiczna*	134.00
CHAOS CONTROL *strzelanina*	126.00
CHAOS OVERLORDS *strategia, rpg*	124.00
CHRONOMASTER *przygodowa*	146.00
CIVILIZATION 2 *strategia*	134.00
CRUSADER – NO REMOSE	134.00
CYBERMAGE *strzelanina 3D*	134.00
DESTRUCTION DERBY *wyścigi*	119.00
DUKE NUKEM 3D *super!!!*	130.00
ENCORE *3 gry, przygoda, symulacja*	36.00
EUROFIGHTER 2000 *symulacja*	165.00
EXTREME PINBALL *flipper*	109.00
FADE TO BLACK *przygodowa*	85.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN *przyg.*	90.00
FLY AND DRIVE *4 gry*	48.00
FOOTBALL LTD *manager piłkarski*	170.00
GABRIEL KNIGHT 2 *przygod./horror*	170.00
HEIMDALL 2 *przygodowa 3-D*	47.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC *strat.*	146.00
HI–OCTANE *zręcznościowa*	48.00
INFERNO *symulacja kosmiczna*	95.00
INFERNO SPEC. *+metal box, koszulka*	115.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	115.00
ISHAR TRILOGY *3 części RPG*	89.00
JOHNNY BAZOOKATONE *zręczn.*	119.00
KINGDOM O'MAGIC *przygodowa*	160.00
KOSHAN CONSPIRACY *przygoda*	48.00
LION *.. zostałeś lwem!*	146.00
MACHIAVELLI – KSIĄŻĘ *wersja PL*	109.00
MAGIC CARPET 2 *nowa wersja*	134.00
MARCO POLO *strategia, przygoda*	136.00
MEGA RACE *wyścigi*	25.00
MORTAL KOMBAT 3 *bijatyka, hit*	179.00
NEED FOR SPEED *samochody, hit!*	134.00
NORMALITY *przygodowa*	134.00
NOWY TEENAGENT *polska przygoda*	69.00
OFFENSIVE *strategiczna*	136.00
PRIMAL RAGE *bijatyka*	69.00
PRISONER OF ICE *przygodowa, hit!*	119.00
PRIVATEER *kosmiczna*	48.00
RIDDLE OF MASTER LU *przygod.*	146.00
SCOTTISH OPEN *virtualny golf*	48.00
SEA LEGENDS *piraci, handel, przyg.*	146.00
SENSIBLE SOCCER EURO'96	139.00
SETTLERS 2 *strategia*	Tel.
SHELLSHOCK *zręcznościowa czołgiem*	119.00
SILENT STEEL *4CD, przygodowa*	183.00
STONEKEEP *role playing*	139.00
STRIP POKER PRO *hazard/film od 18*	135.00
TEKWAR *przygodowa 3D*	146.00
TEMPEST 2000 *super strzelanina*	128.00
TERMINAL VELOCITY *strzel. 3-D*	58.00
TFX *symulator lotniczy, super cena!*	115.00
THE DIG *rysunkowa, przygodowa*	158.00
THE LAST DYNASTY *przygodowa*	97.00
THUNDERHAWK 2 *symulacja*	156.00
TIME GATE – KNIGHT CHASE	136.00
TOP GUN *symulacja*	146.00
UNIVERSE *przygodowa*	47.00
VIRTUA FIGHTER *bijatyka 3D*	Tel.
VIRTUAL CHESS *szachy WIN/WIN'95*	136.00
WARCRAFT 2 *rpg, startegia*	145.00
WARCRAFT 2 - EXPANSION DISC	79.00
WETLANDS *super strzelanina*	146.00
WITCHAVEN 2 *3D, akcja*	Tel.
WORLD RALLY FEVER *wyścigi*	128.00
WORMS *rewelacyjna strategia*	146.00
WORMS REINFORCEMENTS *data dysk*	67.00

AMIGA

ALFABET ŚMIERCI *przygodowa*	39.00
AMERICAN POKER *karciana 18 lat*	9.50
AMITEKST MINI/PRO *edytor*	10.00/40.00
BATTLESTORM *strzelanina*	19.00
BANSHEE *A1200, strzelanina*	48.00
BOO *układanka z TV*	9.50
BRUTAL FOOTBALL *sportowa*	29.50
BRAIN FODDER *edukacyjny 5 dysk.*	29.50
BRYDŻ *gra w karty*	19.00
BUNNY BRICK *arkanoid A600/A1200*	18.00
BURNTIME *strategiczna*	39.50
CO DO GROSZA *monopoly*	26.00
CRAZY CARS 2 *wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA *role play.*	24.00
CYBERFORCE *przygodowa*	29.50
DAN WILDER *przygodowa 3-D*	21.00
DESERT WOLF *symulacja*	42.00
DOMAN *walki barbarzyńców*	34.00
DRAGONSTONE *przygodowa – rpg*	39.00
DUNE 2 *superstrategiczna*	54.00
ENERGY MOVER *logiczna*	34.00
EPIC *symulator kosmiczny*	24.00
ESKADRA *samoloty, multi players*	24.00
F-29 RETALIATOR *symulator*	39.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN *przyg.*	63.00
FOOTBALL GLORY *piłka nożna*	39.00
FRANKO *bijatyka*	23.50
GATE 2 FREEDOM *przygodowa*	29.50
*HEIMDALL 2 *przygodowa 3-D*	48.00
ISHAR 2 *role playing*	39.00
ISHAR 3 *role playing*	42.00
JAGUAR XJ220 *wyścigi*	24.00
JAMES POND 3 *A1200, platformowa*	30.00
JANOSIK *platformowa*	9.50
JURAJSKI SEN *platformowa*	21.00
JURASSIC PARK *zręcznościowa*	54.00
KAJKO I KOKOSZ *przygodowa*	39.00
KRĘTACZ *logiczna*	14.00
KWIK SNAX *zręczn. – logiczna*	14.00
LAST SOLDIER *platformowa*	14.00
LEGION *strategiczna, 2MB CHIP*	40.00
MAGICZNA KSIĘGA *przygodowa*	24.00
MISTRZ POLSKI'96 *manger 4 dysk.*	39.00
MORTAL WEAPON *strzelanina*	16.00
ORTOGRAF *słownik ortograficzny*	14.00
PECHOWY PREZENT *przygodowa*	29.50
PINKIE *platformowa*	30.00
PINOMANIA *logiczna*	9.50
PISAĆ KAŻDY MOŻE *maszynopisanie*	27.00
POLE WALKI *strategiczna*	21.00
POLTERGEIST *"mówiona" przygodowa*	29.50
*PRAWO KRWI *nawalanka A600/A1200*	36.00
PROJECT BATTLEFIELD *strzel. 3–D*	26.00
*ROBINSON'S REQUIEM *role playing*	52.00
ROCKSTAR *manager zespołu muz.*	39.00
ROOSTER 1, 2 *zręcznościowa*	14.00/18.00
*SABRE TEAM *strategiczna*	36.00
SHADOW FIGHTER *nawalanka*	48.00
SKAUT KWATERMASTER *przygodowa*	24.00
SKY HIGH STUNTMAN *strzelanina*	9.50
SKELETON KREW *A1200, strzelanina*	39.50
*SOCCER KID *zręcznościowa*	41.00
SPEEDWAY MANAGER 2 *manager*	24.00
STARBLADE *przygodowa*	24.00
STORM MASTER *strategiczna*	29.50
STREET HASSLE *nawalanka*	9.50
SUPER TAEKWONDO MASTER	39.00
TAEKWONDO MASTER *A1200*	28.00
TEENAGENT *A500/A1200 przygodowa*	49.00
THE GAMES *olimpiada*	24.00
TRANSARCTICA *strateg. A600/A1200*	30.00
TRAPS'N'TREASURES *platformowa*	29.50
UNIVERSE *przygodowa*	47.00
VITAL LIGHT *zręcznościowa*	29.50
WILD CUP SOCCER *sportowa*	29.50
WIZKID *platformowa*	24.00
WOLFCHILD *platformowa*	19.00
WORMS *strategiczna*	103.00
ZOOL2: PREMIER MANAGER 2: LOTUS 3: STAR CRUSADE	55.00

* program posiada specjalną wersję dla A1200

PC 3.5"

7 DNI 7 NOCY *przygodowa pol.*	40.00
BASTION *strategiczna*	50.00
BATTLESTORM *strzelanina*	19.00
BATMAN RETURNS *zręcznościowa*	48.00
BRIDGE CHALLENGE *karciana*	103.00
BRUTAL FOOTBALL *sportowa*	29.50
BRZDĄC *4 gry dla dzieci*	25.00
BURNTIME *strategiczna*	39.50
CANNON FODER 2 *strzelanina*	48.00
COLONIZATION *strategiczna*	85.00
CRAZY CARS 2 *wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA *role play.*	24.00
DUNE 2 *superstrategiczna*	54.00
EPIC *symulacja kosmiczna*	27.00
F–19 *symulator*	18.00
F–29 RETALIATOR *symulator*	39.00
FIELDS OF GLORY *strategiczna*	48.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN *przyg.*	75.00
FOOTBALL GLORY *piłka nożna*	51.00
FRONT LINES *strategiczna*	58.00
GUILTY *przygodowa*	48.00
HANNIBAL ver. PL *strategiczna*	39.00
HARPOON 2 *strategiczna*	48.00
HEIMDALL 2 *przygodowa 3-D*	47.00
IMPERIUM GALACTICA *strategiczna*	19.50
INFERNO *symulacyjna kosmiczna*	95.00
INFERNO SPEC. *+metal box, T-shirt*	115.00
ISHAR 2 *role playing*	39.00
ISHAR 3 *role playing*	45.00
JANOSIK *zręcznościowa*	11.00
JAZZ JACK RABBIT 1/2 *zręczn*	36.00
JURASSIC PARK *zręcznościowa*	54.00
KA–50 HOKUM *symulacyjna*	48.00
KAJKO I KOKOSZ *przygodowa*	49.50
KINGMAKER *strategiczna*	48.00
KOSMOS *ekonomiczno–strategiczna*	36.00
LAMBORGINI *wyścigi 1/2 graczy*	39.50
LIGA POLSKA MANAGER '95 *manag.*	39.00
LOW BLOW *boks*	29.50
NERVES OF STEEL *doomowata*	36.00
ORTOGRAFIA PRO *edukacyjny*	19.00
PIOTRKÓW *strategiczna*	42.00
POLANIE *strategiczna*	55.00
RAMON'S SPELL *przygodowa*	36.00
ROBINSON'S REQUIEM *role playing*	57.00
ROOSTER *zręcznościowa*	29.50
S.S.M. MANAGER PIŁKARSKI	18.50
SABRE TEAM *strategia, komandosi*	39.50
SCOTTISH OPEN *virtualny golf*	57.00
SKAUT KWATERMASTER *przygod.*	36.00
SOŁTYS *przygodowa*	36.00
STARBLADE *przygodowa*	24.00
STARSHIP COMMAND ADVENTURES	50.00
STORM MASTER *strategiczna*	29.50
ŚWIRUS *przygodowa, WINDOWS*	40.00
TEENAGENT *przygodowa pol.*	49.00
TFX *symulator lotniczy*	115.00
THE GAMES *olimpiada*	24.00
TYRIAN *strzelanina*	36.00
UNCOVER IT *arkanoid 18 lat*	23.50
UNIVERSE *przygodowa*	47.00
VINYL BOGINI Z MARSA	30.00
WORMS *strategiczna*	115.00
X–COM: TERROR Z GĘBIN (PL)	86.00

JAGUAR

KONSOLA	555.00
NAPĘD CD	645.00
ATARI CARTS *wyścigi*	230.00
BATTLEMORPH-CD *strzelanina*	230.00
FEVER PITCH SOCCER *piłka nożna*	230.00
HIGHLANDER-CD *zręczn.-przyg.*	230.00
MISSLE COMMAND 3D *strzelanina*	230.00
MYST-CD *przygodowa*	230.00
NBA JAM *super koszykówka*	230.00
POWER DRIVE RALLY	230.00
RUNNER PINBALL *flipper*	230.00
SUPERCROSS 3D *wyścigi*	230.00

SONY PSX

KONSOLA	Tel.
OSPRZĘT	Tel.
CYBERSPEED	179.00
JOHNY BAZOOKATONE	199.00
FIRESTORM	199.00
SHELLSHOCK	199.00
NBA LIVE'96	199.00
WING COMMANDER 3	199.00
ALIEN TRILOGY	199.00
TOTAL ECLIPSE	199.00
GEX	199.00
AGILE WARRIOR F-111X	199.00
CRITICOM	199.00
DESCENT PSX	199.00
FIFA SOCCER'96	209.00
MAGIC CARPET	209.00
LOADED	209.00

SEGA SATURN

KONSOLA	Tel.
OSPRZĘT	Tel.
JOHNY BAZOOKATONE	199.00
FIRESTORM	199.00
SHELLSHOCK	199.00
SEGA RALLY	209.00
MYST	199.00
VIRTUA COP	209.00
SIM CITY 2000	199.00
CLOCKWORK KNIGHT	175.00
HANG ON GP	209.00
PHOTO CD OPERATOR	159.00

GAME BOY

KONSOLA	180.00
EKRAN POWIĘKSZAJĄCY	30.00
KILLER INSTINCT	95.00
SUPER MARIO LAND 3	95.00
MORTAL KOMBAT 3	120.00
SUPER GAME BOY SOCCER	70.00
ALLADIN	120.00
LION KING	130.00
TENNIS	50.00
DOUBLE DRAGON	70.00
JUNGLE BOOK	120.00
DONKEY KONG LAND	95.00
ADVENTURES OF LOLO	80.00
TENNIS	50.00
MICKEY DANGEROUS	100.00

SHELLSHOCK - JUŻ JEST
PIERWSZE 20 OSÓB OTRZYMA ZA DARMO KASETĘ Z MUZYKĄ + DEMO CD INNEJ GRY.

WORLD RALLY FEVER - JUŻ JEST
PIERWSZE 10 OSÓB OTRZYMA ZA DARMO PROGRAM NA CD „KOSHAN CONSPIRACY".

OLIMPIC SOCCER'96 - LIPIEC
OLIMPIC GAMES'96 - LIPIEC
PIERWSZE 20 OSÓB OTRZYMA ZA DARMO ZESTAW 4 GIER NA CD „FLY&DRIVE".

PRZY ZAKUPACH PODCZAS WAKACJI - NIESPODZIANKI.

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

Odcinek 11

Kadzenie pod Kadesh

Przyznać muszę, że dotychczasowe odcinki cyklu narobiły trochę zamieszania. Piszą ludziska, że oszołomstwo, bajdy, mania wielkości, albo wprost przeciwnie, że super itp. Wszystkich odsyłam do pierwszego odcinka (SS'22) gdzie wyjaśniłem o co chodzi w „Moich Bojach". Zadanie tam postawione zostało spełnione jak na razie tylko w części.

Czytelnicy mieli zacząć podchodzić krytycznie do historii wojskowości, a tymczasem przyjęli moje ballady za prawdy objawione, z którymi trzeba się albo zgodzić, albo nie. A przecież nie ma znaczenia to co ja piszę, ale to żeby sięgać do kilku źródeł i konfrontować ze sobą podane fakty. Krytyka lub uwielbienie mnie wskazuje tylko na niedojrzałość albo niechęć do myślenia. Jeden z krytyków podważa wiele też Bojów, po czym w chwilę potem wielbi grę planszową „Bitwa pod Austerlitz", która nie ma nic wspólnego ze zdrowym rozsądkiem, prawdą i oparta została na jednej, wątpliwej wartości książce.

Podobnie w przypadku Strategusa Maniakusa, jednego z czytelników, który uważa moje dywagacje za hipotezy a nie fakty, mimo że nigdy nie twierdziłem, że mam 100% racji. Podpiera się przy tym w swych dywagacjach na konstrukcjach myślowych, mieszając okresy świetności państwa asyryjskiego z okresem jego upadku i nie doceniając znaczenia ekonomii i spraw społeczno-politycznych, jako czynników wpływających na wojny (nie wspominając o typowym błędzie myślenia o starożytności jako o krótkotrwałym, płaskim okresie z kamieniem w herbie).

Z powyższego wynika jeden wniosek, że wielu czytelnikom lektura Bojów dała wiele do myślenia i wyzwoliła bitewne żądze. Z jednej strony atakują odmienne od utartych poglądy, z drugiej strony poglądy zgodne z własnym rozumem przyjmują niekiedy za aksjomaty. Powtórzę tu za J. Krishnamurtim: „Trzeba myśleć i nie przyjmować nic na wiarę".

Skoro jednak uznamy, że nie czytelnik jest niepoprawny, ale nauczycielowi zabrakło umiejętności przekazu, zaczniemy rzecz powoli i od nowa – zmieniając nieco formę i odwracając kota ogonem. Więcej teraz będzie niewiedzy autora i znaków zapytania – skoro pewność i bezwzględność w wyrażaniu sądów nie pobudziły mózgów odbiorców do życia.

Bohaterem, a właściwie kanwą rozważań będzie w tym odcinku bitwa pod Kadesh. Stoczyli ją między sobą Hetyci i Egipcjanie coś koło 2900 r. pne (nie ma zgodności co do daty). Anatolijskie Imperium Hetytów wykorzystując osłabienie władzy faraonów zgarnęło prawie całą władzę w Syrii, krainie handlu i złota. Nie dziwi więc fakt, że gdy tylko Egipt odzyskał siły spróbował posiąść dawną strefę wpływów. Ojciec Ramzesa II – Seti I wyparł ponoć Hetytów z południowej Syrii. Jego dzieło kontynuował synuś, wielki budowniczy. Gdy tylko skończyła się pora wiosennych deszczy, wyprawił się do Syrii by wydać Hetytom bitwę. Prowadził ze sobą 20000 piechoty i... Tu zaczynają się schody. Jedni twierdzą, że prowadził też 2000 rydwanów, inni, że 800, a według rosyjskiego historyka przy każdej dywizji (a Ramzes miał cztery: Amon, Ra, Ptah i Seti) było zaledwie 50 rydwanów (czyli razem 200). Nie pierwsza to zagadka tej bitwy oddająca trudność ustalenia stanu faktycznego w odniesieniu do bitew od starożytności do współczesności.

Po drugiej stronie znajdował się władca hetycki Muwatallis posiadający około 16000–18000 piechoty (w dwóch oddziałach) i 2000–3500 rydwanów. W skład wojsk hetyckich wchodziły kontyngenty z 12 sojuszniczych państw i państewek. Tu należy zaznaczyć, że lekki rydwan egipski miał 2-osobową załogę, a zasadniczym jej uzbrojeniem był łuk. Rydwan hetycki był średniociężki i mieścił 3 osoby załogi wyposażone w tarczę, miecz, włócznie. O ile w taktyce egipskiej rydwan odgrywał rolę ważną, ale pomocniczą – o tyle dla Hetytów był podstawowym narzędziem walki.

Armia egipska spokojnym marszem zbliżała się do twierdzy Kadesh. Dywizje (nazwa dobra jak każda inna, ale połączenie w jej składzie 5000 piechoty i 50-500 rydwanów pozwala mi używać tej nazwy) egipskie szły bez ubezpieczeń, a poszczególne kolumny dzieliła znaczna przestrzeń. W przekonaniu, że Hetyci są daleko utwierdzili Ramzesa II zbiegowie hetyccy.

Bałagan w marszu pogłębiło forsowanie rzeki Orontes pod Shabtuną. Tymczasem armia Muwatallisa rozłożona na północnyzachód od Kadesh przeprawiła się przez Orontes i stanęła niewidoczna za twierdzą. Dywizja Amona dowodzona osobiście przez Ramzesa podeszła do miasta i założyła obóz na północnyzachód od niego. Do wzmocnienia obozu użyto tarcz i rydwanów. W tym czasie 1500–2500 rydwanów hetyckich przeprawiło się ponownie przez Orontes, ale poniżej twierdzy i uderzyło z flanki (boku) na maszerującą dywizję Ra. Zaskoczeni Egipcjanie zostali rozbici, uciekinierzy wraz z dwoma synami faraona przedostali się do obozu. Hetyci otoczyli dywizję Amona i rozpoczęli szturm. Ich przewaga spowodowała, że niebawem znaleźli się w środku. Do walki rzucono nawet bojowe lwy faraona, a rzekomi dezerterzy hetyccy torturowani przez gwardzistów dopiero teraz unaocznili faraonowi fakt bliskości całej potęgi Hetytów.

Dzielny Ramzes przebił się nad Orontes, ale tam na drugim brzegu stała piechota wroga. Jednak obsady rydwanów rozpoczęły, zamiast pościgu, rabunek w egipskim obozie. Faraon natarł więc na nich z całą mocą swych resztek sił i odzyskał obóz. Widząc klęskę swoich Muwatallis rzucił 1000 rydwanów rezerwy, ale zostały one pokonane przez dywizję Ptah, która nadeszła właśnie na pole bitwy. Walka trwająca nieco ponad trzy godziny dobiegła końca.

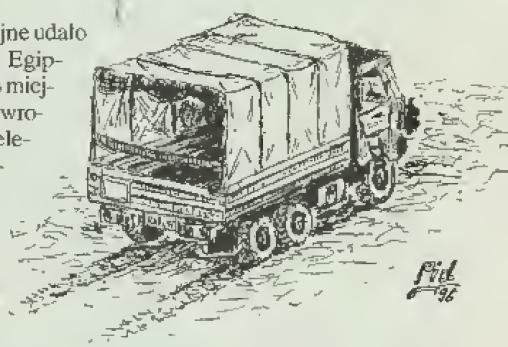
Zaskoczenie operacyjne udało się osiągnąć Hetytom. Egipcjanie nic nie wiedzieli o miejscu pobytu głównych sił wroga (wprowadzono też element dezinformacji – pseudo uciekinierzy). Hetytom udało się też osiągnąć zaskoczenie taktyczne – gdy niespodziewanie uderzyli na dywizję Ra i rozbili ją. Oba te elementy dopełniają się gdyż przewaga taktyczna nie byłaby możliwa bez przewagi operacyjnej (gdy wszystko już było jasne dywizja Ptaha nie tylko nie dała się zaskoczyć, ale jeszcze otoczyła wozy i wycięła ich załogi).

Hetytom w odniesieniu zwycięstwa przeszkodziło jednak kilka istotnych czynników. Pierwszym była olbrzymia determinacja Ramzesa i jego wielka wola walki. Drugim słabość dowodzenia i niskie morale oddziałów, które rzuciły się do rabowania obozu przeciwnika zamiast kontynuować zwycięskie natarcie. Tu co prawda trzeba koniecznie poruszyć problem rozeznania na polu walki w tamtych czasach. Nie posiadano komputerowego obrazu całości sytuacji. Wiele rzeczy było ukrytych nie tylko przed oczyma wroga, ale i swoich (dobrze gdy gry posiadają choćby opcję FOG OF WAR).

Trzecim czynnikiem była konieczność użycia samych rydwanów bez wsparcia piechoty (brak czasu i niechęć do użycia niepewnych kontyngentów sprzymierzeńców). To spowodowało, że gdy wozy straciły impet, miały tylko niewielką przewagę nad piechotą wspieraną gdzieniegdzie przez szybkie rydwany egipskie wypuszczające chmury strzał.

Wszystko to spowodowało, że armia hetycka została na polu bez swych zębów, a armia egipska była na tyle osłabiona, że nie było już nowy o szturmie Kadesh. Nota bene w kilkanaście lat po bitwie oba państwa zawarły pokój i przy okazji sojusz zaczepno-obronny przeciwko Asyrii.

Tyle o samej bitwie – ale czy dość? Ile piechoty mieli Hetyci? Wszyscy twierdzą o udziale 8000, mimo że ponoć mieli w sumie 18000. Gdzie reszta? Ile rydwanów brało udział w pierwszym ataku i skąd się wzięła ich rezerwa (1000 wozów). Bo jeżeli wozów było 2500, a w rezerwie 1000, to jak to możliwe, że 1500 rydwanów pierwszego ataku rozbiło dywizję Ra i wdarło się do obozu Amona, a 1000 wozów rezerwy zostało powstrzymanych przez resztki dywizji Amona?!!! Czy rzeczywiście Muwatallis rozdzielałby swe siły. A może rezerwę stworzył później ad hoc – po walce z Ra?



Jakby mało było pytań i wątpliwości, są też historycy, którzy napomykają coś o udziale w bitwie dodatkowego kontyngentu rekrutów egipskich. Jedno wszak jest pewne. Bitwa była gwałtowna i trwała kilka godzin. Przez ten czas dywizja Amona stoczyła dwie walki obronne i przeprowadziła co najmniej sześć kontrataków. Resztę okrywa mgła tajemnicy i odmęt minionych wieków. Tak naprawdę, wszelkie rozważania i opisy są co najwyżej spekulacjami, a każda z nich jest równie prawdopodobna jak inna.

Paweł Piotrowicz Berger

Chciałbym zacząć bardzo bolesnym, ale jakże prawdziwym mottem: pisać może każdy, to prawda... ALE NIE KAŻDY MOŻE TO PÓŹNIEJ PRZECZYTAĆ!!! W.K.

BATTLETECH

Sega MegaDrive, KAMB

Kody: 2) STJNNN, 3) GRBCHV, 4) BBYLND, 5) BMBRMN.

BETRAYAL AT KRONDOR

PC, Kazex-MEN

Jeżeli potrzebujesz czegoś do skończenia rozdziału, to wejdź do ekranu mapy i przytrzymaj klawisze: ALT, prawy SHIFT i # na trzy sekundy. Pojawi się kufer, który otwierają następujące kody: CHAPTER 1: 6478, CHAPTER 2: 9216, CHAPTER 3: 7702.

CHAMPIONSHIP MANAGER

Amiga, Szymon Fojcik

Gdy zostaniesz poproszony o wybór swojego charakteru, wybierz ARROGANT i wpisz się jako MR. BULAGA. Dostaniesz 30.000.000 kasy.

COLONIZATION

Amiga, Paweł „Schaka" Andrzejczuk

Gdy zakładasz kolonię, wpisz jej nazwę jako CHARLOTT. Będziesz miał 50000 sztabek złota i całą mapę. Będziesz mógł szperać w koloniach wroga.

CRUSADER: NO REMORSE

PC, Tomasz Marona

W czasie gry wpisz JASSICA16 i teraz F10 wszystkie bronie, F10 + CTRL – max energii.

DUNK HERDES

Nintendo, Marcin Drobnica

Kody: 1) 300800, 2) 60083B, 3) 40020E, 4) 100107, 5) 20020E, 6) 300305, 7) 40040C, 8) 500503, 9) 60060A, 10) 700701, 11) 000011, 12) 800808, 13) 900602, 14) 90090F, 15) F00F09, 16) E00EF1, 17) E00E02, 18) D00D0B, 19) C00C04, 20) B00B0D, 21) A00A06, 22) 010021.

GOBLINS

Amiga, Marcin Wesołek

Kody: 2) VQVQFDE, 3) ICIGCAA, 4) ECPQPCC, 5) FTWKFEN, 6) HQWFTFW, 7) DWNDGBW, 8) JCJCJHM, 9) ICVGCGT, 10) LQPCUJV, 11) HNWVGKB.

JAZZ JACK RABBIT

PC, Gocek

Spauzuj grę (N i spacja). Teraz wpisz z klawiatury (koniecznie z SHIFTem): LAMER – przeskok levelu, BOUF – pełne zdrowie i nieśmiertelność, SABLE – zwiększa szybkość i skoki, DOOM – wrogowie są szybsi i wytrzymalsi, KEN – DOS, MARK – zabija Jazza, HOCUS – teleport, STRIKE – latająca dechа, HOOKER – bonus level, GUNHED – full broni i amunicji.

K-240

Amiga, Rupnik Dariusz

Najlepszym sposobem na zdobycie pieniędzy jest zajmowanie wszystkich asteroidów (oprócz tych najmniejszych). Im więcej asteroidów tym więcej kolonii, ich mieszkańców i pieniędzy z podatków. Przed zajęciem asteroidu nie trać czasu na sprawdzanie czy ma on wystarczające złoża minerałów. Na pewno tak.

KID CHAMELEON

SEGA 16 bit, B.N.96

Gdy zmienisz się w rycerza możesz się wspinać po ścianach (strzałka w prawo i C). W drugim etapie, po wyjściu ze studni możesz wskoczyć na cegły i bić głową w powietrze (ukryte cegły). Możesz zdobyć wtedy dodatkowe życie lub inne bajery.

LUNAR-C

Amiga, CD32, Maciej „MAN"

Kody: 1) WMCOCUBBBL, 2) MFECLCRCQT, 3) MFFDJCLCRV.

NEED FOR SPEED

PC, Tomasz Majer

Tajne kody: EAC RALLY – jazda bez hamowania, również po poboczu. EAC WARP – jeszcze szybszy rodzaj gry, EAC POWER – dodatkowy 800-konny samochód, o prędkości max. 430 km/h.

OSCAR

CD32, DEF

W trzeciej planszy CARTO-

JAGGED ALLIANCE – charakterystyki postaci

A – wyragrodzenie (SALARY) B – zdrowie (HEALTH) C – sprawność (AGILITY)
D – celność (MARKSMANSHIP) E – mądrość (WISDOM) F – zdolności lekarskie (MEDICAL)
G – zdolności mechaniczne (MECHANICAL) H – zręczność (DEXTERITY)
I – zdolności pirotechniczne (EXPLOSIVE)

	sal A	hp B	ag C	mk D	wis E	med F	mec G	dex H	exp I
Dr. Mark „Needle" Kranhuim	1900	92	80	62	88	98	34	81	6
Gary Roachburn	315	83	68	67	60	11	22	59	14
Samuel Garver	2750	75	58	86	91	11	65	55	22
Glen „Boss" Hatchet	2950	80	76	84	71	9	99	84	53
Lesley „Smoke" Peterson	560	78	87	69	44	7	20	80	90
Jimmy Upton	800	84	82	56	47	0	92	73	16
Dr. Ahmad Koolhan	1750	74	77	66	83	83	3	61	0
Wink E. Dickerson	240	92	80	38	59	2	2	68	1
Mary Beth Wilkens	330	77	90	55	80	44	22	36	0
Rudy „Lynx-Eyed" Roberts	3300	81	79	99	71	23	19	86	50
Lt. Bud Hellar	1100	73	79	78	69	19	18	75	8
Victoria Waters	2850	79	85	80	85	16	90	72	28
Larry Roachburn	140	46	72	50	58	49	7	54	82
Edward „Ears" Stockwell	375	72	67	54	79	22	26	58	18
Murray „Moses" Ebstern	1900	49	39	84	89	29	88	29	31
Patrick „Screw" Phillips	1500	82	66	64	68	4	82	71	24
Helmut Grunther	490	82	79	69	72	14	40	76	25
Russell Hunter	1650	74	71	64	68	0	30	89	71
Ivan Dolvich	1500	94	90	91	83	5	10	95	40
Dr. Bernie Gloveless	2650	69	39	75	85	94	4	48	0
„Unusually Ruthless" Reuban	35	57	45	32	28	0	0	39	1
Murray „Pops" McGillicutty	2800	36	14	85	88	18	9	4	6
Col. Leo Kelly	4700	95	87	94	81	13	67	91	0
Tex R. Colburn	275	71	71	65	52	0	32	57	2
Fidel Dahan	1550	88	83	85	71	3	6	64	97
Hurl E. Cutler	400	100	81	60	55	44	0	71	0
Biff Apscott	95	73	74	47	58	0	0	71	0
Maj. Spike Scallion	6000	77	69	92	85	11	76	86	53
Dr. Ralfitto Leevon	100	70	93	44	29	4	2	14	2
Cynthia „The Fox" Guzzman	515	77	85	54	76	60	15	100	8
Sidney Nettleson	4000	80	70	91	78	39	0	91	14
Mike	12000	97	95	99	96	67	98	94	97
Hector Alvarez	410	79	84	61	72	6	38	88	17
Johnny „Snake" Edwards	1150	65	89	80	57	0	12	86	22
Ice Williams	1300	90	88	86	71	0	35	87	0
Speck T. Kline	365	69	51	49	86	11	99	77	8
Willy „Weasel" Augustin	180	56	44	54	60	0	5	36	40
Timothy „Leech" Jenkins	1150	63	58	98	54	9	10	70	17
Dr. Clifford Highball	3000	73	60	83	87	79	0	53	10
Frank „Hitman" Hennessy	1800	80	81	93	74	3	11	40	34
Lance Fisher	230	76	69	44	56	21	0	61	0
Dr. Margaret Trammel	3500	85	24	69	88	89	21	75	0
Dr. Eli Summers	1400	81	73	49	77	70	65	58	0
Elroy B. Tolken	345	63	54	55	50	12	81	88	6
Peter „Wolf" Sanderson	1850	87	73	74	74	44	48	84	32
Bruce „Skitz" Bonner	90	48	60	47	31	0	0	51	69
Walter Yuntz	650	82	55	24	83	24	95	62	48
Kirk „Static" Stevenson	3100	79	66	84	60	10	98	95	24
Herman „Turtle" Regents	250	53	8	75	85	2	12	21	5
Corp. Len Anderson	6500	96	83	83	83	35	54	89	47
Marty „Kaboom" Moffat	210	71	93	58	13	0	27	91	84
Earl „Magic" Walker	5600	90	99	93	80	14	91	98	22
Reverend Clyde Potter	740	74	46	64	54	15	15	41	41
Megan „Sparky" Roachburn	205	52	68	47	51	0	86	88	28
Dr. Milch Shudlem	3800	83	71	56	97	96	13	88	24
Robert James Sullivan	7500	90	90	91	93	36	61	96	58
Howard „Carp" Mellield	575	55	54	67	77	2	15	52	5
Carl „It" Goodman	155	95	55	61	29	0	3	74	0
Vincenzo Massimo	385	73	75	65	65	0	87	74	4
Capt. Bob Adams	1200	81	68	72	97	37	26	66	33

PC SERWIS
ul. Stroma 43a 01-100 Warszawa
tel/fax. (0-22) 36-88-11 pon.-pt. 10-18
-wykonujemy modernizacje
montujemy dowolne podzespoły:
CD-ROM'y, karty dźwiękowe,
twarde dyski, pamięci, fax-modemy, itp.
w rozliczeniu skupujemy
używane podzespoły
wszystko to wykona za Ciebie nasz
wykwalifikowany personel w dowolnym
miejscu na terenie całej Polski.
-SPRZEDAJEMY NOWE KOMPUTERY
486 xxx
i PENTIUM
2 lata gwarancji
-prowadzimy sprzedaż wysyłkową
lub za pośrednictwem kurierów
CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ-ZADZWOŃ LUB NAPISZ !!!

ON LEVEL idź w prawo i spadnij z wodospadu na kładkę, która znajduje się po prawej. Weź tam jojo i uderz do góry. Otworzy się sekretne przejście.

RAYMAN

Playstation, Marcin Kolbuch

Gdy masz możliwość kontynuacji, naciśnij szybko START i GÓRA, DÓŁ, PRAWO, LEWO – 10 żyć.

SETTLERS

Amiga, Arkadiusz Kutela

Gdy wróg cię atakuje i ginie twój ostatni żołnierz, a nie możesz spalić strażnicy, to szybko zamień ją na coś innego. Wróg jej nie zdobędzie, a teren zdobyty dzięki strażnicy pozostanie twój.

SIM TOWER

PC, Kazex-MEN

Buduj sekcję LOBBY tak głęboko i tak daleko na lewo w ramach wieżowca, jak tylko jest to możliwe. Podwoi to liczbę twoich pieniędzy.

PS &
ICKS

PANZER GENERAL

PC, Devil

Jeśli chcesz sobie uzupełnić paliwo i amunicję zupełnie za darmo, to wjedź wybraną jednostką do miasta, tam włącz opcję zmiany jednostki na inną i zamień ją na taką samą, jak była przed chwilą. Będziesz mógł się nią jeszcze ruszać.

REBEL ASSAULT 2

PC, Michał „SĘP"

Kody: 2) JABBA, 3) ENDOR, 4) LACHTON, 5) BORSK. 6) KROYIES, 7) AURIL, 8) KAMPL, 9) FERRIER, 10) GALIA, 11) DENARII, 12) SADOW, 13) ONDERON, 14) ALEEMA, 15) CAHAR, Finał) DOMINIS.

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

Znowu niższe ceny!

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

(imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis rodzica)

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

	zł gr
3D Pool	9.70
Action Fighter	9.70
Agent Czesio	19.90
Alfabet Śmierci A500	39.0
Alfabet Śmierci A1200	39.00
Alfred Chicken A500	24.40
Alfred Chicken A1200	24.40
Alien Breed 3D A1200	98.80
Alien Target	23.60
All Terrain Racing	71.90
American Poker	9.50
American Poker - Data Disk	6.10
Andromeda	12.00
Arine	14.00
Arine 2	19.90
Atlantyda	17.00
Banshee A1200	48.00
Barbarian	8.76
Bionic Commando	8.76
Bluelerods	8.76
Dinky's Scary School	14.00
Body Bl. Gal. A1200	79.90
Boo!	11.50
Brutal Football A500	29.50
Brutal Football A1200	29.50
Brydż	19.90
Budokan	18.30
Bunny Bricks	19.00
Burntime	39.50
Cadaver	24.40
California Games 2	9.76
Campaign 2	67.00
Carnage A500	14.00
Carrier Command	9.76
Classic Board Games	19.90
Co do Grosza	26.00
Coala	87.80
Colonel's Bequest	24.40
Crazy Cars 2	19.00
Cruise for a Corpse	24.40
Crystal Dragon	36.60
Crystals of Arborea	24.00
Cyber Kick	14.00
Cyberforce	29.50
Cytadela	39.00
Dan Kikler	21.00
Dangerous Streets	29.00
Date Girl	28.00
Dawn Patrol	61.00
Demon Blue	14.60
Desert Wolf	42.00
Disper	14.00
Doc Croc's Adv. A500	14.00
Doman-Grzechy Ardana	32.00
Dracula	18.30
Dragonstone	39.00
Dreamweb A500	48.60
Dune 2	53.00
Dungeon Master	18.30
Edd the Duck 2	14.00
Eksperyment Delfin	34.00
Energy Mover	34.00
Epic	24.00
Eskadra	29.60
Exile	48.80
Explorer	14.00
F-1 Tornado A500	14.00
F-19 Stealth Fighter	18.30
F-29 Retaliator	29.00
Fears A1200	56.00
Final Samurai	28.00
Fist Fighter	14.00
Flight of Amazon Queen	63.00
Football Glory A500	39.00
Forest Dumb	21.00
Frankenstein A500	14.00
Franko-The Crazy Revenge	23.50
Fury of the Furries	52.40
Fulleu Wars	24.40
Gamepack 4	54.90
Genesia	52.40
Gielda Światowa	19.50
Gloom A1200	56.00
Gloom De Luxe	61.00
Guardian A1200	32.00
Heartlight	21.70
Heimdall 2 A500	47.00
Helfoster	30.00
High Seas Trad. A1200	61.20
Hired Guns	46.30
Hokej na Lodzie	14.00
Humans 2	30.50
Impossible Mission 2	9.76
Indiana Jones Action	9.76
Innocent Until Caught	32.50
Interceptors	39.00
International Soccer	19.50
International Tennis A500	14.00
Ishar 2 A500+, 600	37.00
Ishar 3 A500+, 600	41.00
Jaguar XJ220	24.00
James Pond 3 A1200	30.00
Jaskółki	11.50
Jurassic Sen	21.00
Jurassic Park	52.00
K-240	35.00
Kajko i Kokosz	37.00
Karciarz	15.90
King's Quest 1	30.50
King's Table	36.60
Kingmaker A500	24.50
Knights of the Sky	24.00
Koło Szczęścia	12.80
Kretacz	14.00
Kupiec	29.50
Lamborghini	39.00
Lasermania 2	14.00
Last Soldier	14.00
Lazarus	25.50
Legends of Valour	24.40
Legion	40.00
Liga Polska Manager	23.00
Liga Polska Manager'96	37.00
Lingo	17.00
Links - Golf	12.90
Lost in Mine	24.40
Magic Balls	16.30
Magic Coins	12.80
Magiczna Księga	24.00
Master Mind	12.00
Mean Arenas	21.90
Mega Blast	19.90
Mentor	35.00
Metal Kombat	30.50
Mecze Valdgira 2	12.00
Misja Harolda	42.70
Mistrz Polski'96	39.00
Mnemotron	17.00
Mortal Weapon	16.00
Mr Tomato	23.60
New Worlds of Lemmings A1200	48.60
Odyssey	47.00
Okręty	14.00
Olimpiada 96	29.00
Operation Harrier	9.76
Operation Stealth	24.40
Oscar A500	25.00
Overkill A1200	24.40
Pechowy Prezent	29.50
Pinball Illusions A1200	54.00
Pinomania	9.50
Pole Walki	21.00
Poltergeist	26.00
Prawo Krwi A500	35.00
Prawo Krwi A1200	33.00
Primal Rage A1200	97.60
Pro Tennis Tour 2	28.00
Project Battlefield	26.00
Project X	30.50
Rajd przez Polskę	29.00
Rally Championships A500+,600,1200	42.00
Reversi	17.00
Rick Dangerous 1	9.76
Rick Dangerous 2	9.76
Risky Woods	18.30
Road Rash	18.30
Roadkill A1200	32.90
Robinson's Requiem A500+,600	52.00
Robocod	9.76
Rockstar	39.00
Rooster	14.00
Rooster 2	18.00
Sabre Team A500	36.00
Saper	14.00
Seek and Destroy	28.00
Sen	23.60
Sens. World of Soccer	78.00
Sens.W of S.-nowe składy	84.00
Shadow Fighter	46.00
Skarabeusz-Pakiet	17.00
Skarb Templariuszy	23.60
Skaut Kwatermistrz	23.60
Skeleton Krew A1200	39.50
Ski Simulator	9.76
Soccer Kid A500	41.00
Soccer Stars '96	87.00
Soccer Sup. A500+,600	59.78
Soccer Superst. A1200	59.78
Space Quest 1	30.50
Speedway Manager 2	22.00
Śniboknąk	21.90
Starlord	24.00
Storm Master	29.00
Street Fighter	9.76
Street Hassle	9.50
Strefa Ciemności	12.60
Stunt Car Racer	9.78
Super Stardust A1200	59.78
Super Taekwondo Master	37.00
Super Tennis Champs	48.00
Superskidm. A+A1200	39.50
Surf Ninjas A1200	28.00
Sybyl	17.00
Taekwondo Master A1200	27.00
Tag Team Wrestling A500	14.00
Teenagent	49.00
Teenagent A1200	49.00
Teo	15.86
The Games	24.00
Tornado A500	49.80
Tornado A1200	48.80
Traps & Treasures	29.50
Tides A500	23.10
Tron	25.00
Truck Racing	14.00
Ubek A1200	20.00
Universe	47.00
Utopia	30.50
Vabank	14.00
Vicky	14.00
Winter Supersports	23.10
Weselec	19.50
We Rebel	19.00
World Cup Year 94	75.80
World Rugby Manager	14.00
Worlds of Legend	24.40
Worms	98.00
Xenon 2	9.76
Xtreme Racing A1200	59.00
Za Żelazną Bramą	26.50
Zaklęta Wyspa	24.40
Zerwolf	48.60
Zombro	14.00
Zool	30.00

E D U K A C Y J N E

ABC Chemii	16.40
Ciach Bach	13.40
Deutsch Tester	13.40
English Tester	13.40
Elecher	30.50
Fizyka	35.30
Geometria	22.57
Ingersl. An-Pol.Pol-An. A500+,600	21.90
Historia	13.40
Korepetytor z Fizyki	21.90
Korepetytor z J.Polskiego	21.96
Mały Tales	30.50
Malowanki	12.80
Mapy Polski v.1.3	23.10
Novapaint	36.00
Ortografia	15.00
Pitagoras kl.1,2 Lic.	25.60
Pitagoras kl.3,4 Lic.	25.60
Pitagoras kl.5-8 Podst.	25.60
Pitagoras Matura	25.60
Polonista	39.00
Super Memo v.3.0 A	50.00
Układ Okresowy Pierwiastków	16.30

U Ż Y T K O W E

Pisarz 3.0	48.80
Program Eksperta Giełd.	50.00

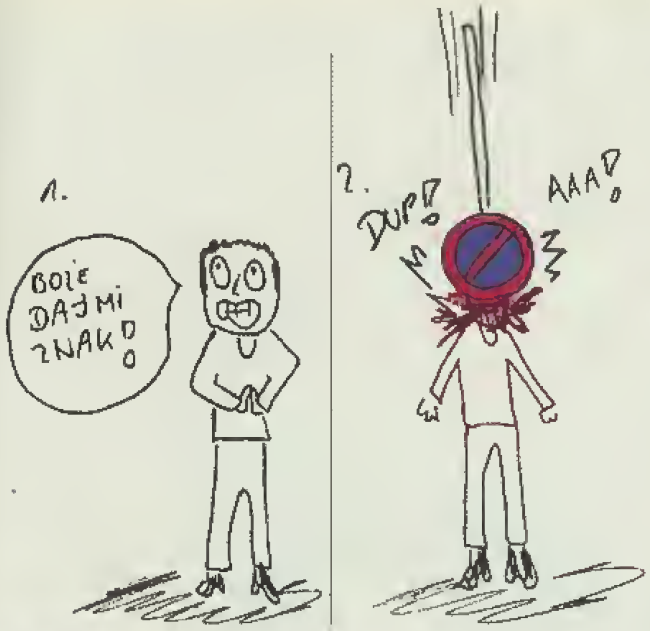
CD32

	zł gr
Alfred Chicken	24.00
Alien Breed 3D	94.00
All Terrain Racing	59.70
Arcade Pool	51.00
Bigs	61.00
Chaos Engine	36.60
Dangerous Streets	45.00
Dragonstone	30.00
Dźwięki i Moduły CDTV	49.50
Fears	71.00
Fire & Ice	36.60
Fly Harder	39.00
Gloom	71.00
Guardian	42.70
Kid Chaos	39.00
Kingpin	42.70
Legends	61.00
Overkill + Lunar	24.40
Pinball Illusions	58.00
Premiere	17.00
Quick	45.30
Roadkill	49.00
Sensible Soccer	41.00
Skeleton Krew	39.00
Soccer Superstars	57.00
Speris Legacy	95.00
Summer Olympix	45.00
Super Stardust	75.00
Surf Ninjas	48.00
Trolls	45.00
Ultimate Body Bl.+Proj.X	47.00
Universe	39.00
Vital Light	24.00
Whizz	48.60
Worms	110.00
Zool	39.00

E D U K A C Y J N E

Super Memo 3.0	78.00

skr. poczt. 21, tel. (0 22) 624-91-47



TOSHINDEN

PSX, Damian „Snake" Karkusiński

Aby zagrać Sho Shojin, gdy tylko z boku zaczną wysuwać się opcje, naciśnij: lewo, prawo, lewo, kwadrat (wszystko drugą manetką). Jeśli było „fight" to O.K. Przy wyborze postaci zatrzymaj się na Kayin'ie, wciśnij dół i dowolny FIRE.

UFO

Amiga, CD32, Maciej „MAN" Łukaszewicz

W wersji amigowej SAVE tej gry jest mocno uproszczony, co powoduje różne, dodatnie i ujemne efekty. Np. jeśli wracasz AVENGER'em z misji i w bazie dowiadujesz się że nie można statku zatankować (brak ELERIUM-115), zapisz grę i odczytaj. Wszystkie statki będziesz miał zatankowane do pełna. Jeśli natomiast nie możesz załadować czołgu na pokład transportowca z powodu braku amunicji do czołgu, to zapisz grę po wyprodukowaniu amunicji, ale przed załadowaniem czołgu. W przeciwnym razie znów nie będziesz mógł go załadować (po odczytaniu SAVE trzeba wyposażać statki od nowa).

WARCRAFT 2

PC, Tomasz Majer

Tajne kody: MAKE IT SO – przyspiesza trening, budowanie obiektów. Ponowne wpisanie wyłącza przyspieszenie. PRIZES – dodaje złota, drewna, oleju. HATCHET – chłopi rąbią drzewo dwoma uderzeniami. IT IS A GOOD DAY TO DIE – twoje oddziały stają się nieśmiertelne.

WARLOCK

Sega MegaDrive, Tomasz Przemieniewski

Kody: 1) SRVDR, 2) SNGDN, 3) BGSTR, 4) PLEOP, 5) PGBRL, 6) BLDVN, 7) DINSJ, 8) NLYNG, 9) BTBYS, 10) SPKNS, 11) PRDIG, 12) SCFSH.

WARLORDS

PC, Tomasz „Delta" Kopera

Przed poszukiwaniami w świątyniach nagraj stan gry. Jeśli ci się nie powiedzie załaduj grę i próbuj ponownie. Wynik poszukiwań jest za każdym razem inny.

WORMS

Amiga, Sly & Rex

Na ekranie z START GAME, OPTIONS itp. napisz TOTAL WORMAGES, ekran stanie się zielony, masz minigun, banana bomb, sheep. W wyborze plansz naciśnij prawy klawisz myszy i wpisz jeden z wyrazów: RUSHMORE, OCEAN, TEAM 17, WORMS – nowe scenerie.

BROWARMANIA

SPRAWDZAJ NUMERY POD KUFLAM

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA

02-903 Warszawa

ul. Powsińska 40/24

Superokazja, Superceny CD-ROM'ów

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY (imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

PC 3.5"

	zł, gr
3D Pool	9.76
7 Dni 7 Nocy	39.00
Action Fighter	9.76
Alien Breed	36.60
Amie 2	23.60
Bacson	48.60
Bagman Returns	46.60
Battle Isle	28.00
Battlestorm	19.00
Bionic Commando	9.76
Blade of Destiny	48.80
Blasterolds	9.76
Body Slam Wrestling	23.60
Bonza	22.50
Brutal Football	25.50
Budokan	16.30
Bureau 13	46.60
Buzz Aldrin's Race	46.50
Cadaver	24.40
Carnage	14.00
Cartier Command	9.76
Crazy Cars 2	10.00
Crystals of Arborea	24.00
Dangerous Streets	28.00
Dawn Patrol	67.10
Desert Rue	14.60
Digital Warriors	28.80
Dune 2	52.00
Dungeon Master	24.40
Electro Body	30.50
Epic	27.00
Epic Pinball 3	30.50
Evasive Action	39.00
F-19 Stealth Fighter	16.00
F-29 Retaliator	39.00
First Samurai	28.00
Flipper PL	36.60
Football Glory	50.00
Fortress of Dr Radaki	65.60
Frankenstein	36.30
Front Lines	58.00
Future Wars	24.40
Gaur Wars	14.60
Genesis	50.00
Guilty	98.00
Hannibal PL	39.00
Harpoon 2	48.00
High Seas Trader	56.00
Hired Guns	36.60
Humans 2	36.60
Imperium Galactica	19.50
Indiana Jones Action	9.76
Inferno	95.00
Inferno - Special Edition	113.00
International Athletics	14.00
International Soccer	23.60
International Tennis	14.00
Ishar 2	37.00
Ishar 3	44.00
Isle of the Dead	36.30
Janosik	11.00
Jazz Jack Rabbit	36.00
Jazz Jack Rabbit 2	36.00
Jonny Quest	28.00
Jungle Strike	48.80
Jurassic Park	54.00
KA-50 Hokum	48.00
Kajko i Kokosz	45.00
Kick & Play	64.00
Kosmos	36.00
Lamborghini	39.00
Legend of Valour	24.40
Leisure Suit Larry 6	48.80
Liga Polska Manager'95	37.00
Lingo	16.30
Links - Golf	16.30
Lords of the Realm	56.00
Low Blow	29.50
Manager Pikarsu	23.00
Mega Bard	23.50
Mega-lo-Mania	28.00
MicroProse Soccer	9.76
Midnight Puzzle	35.30
Millard	24.40
Miejs Harolda	42.70
One Must Fall 2097	46.50
Operation Combat 2	23.50
Operation Harrier	9.76
Operation Stealth	24.40
Oscar	30.50
Overkill	46.80
Panics	40.00
Pinball Illusions	58.50
Pionków 1939	42.00
Pitfall	53.00
Police Quest 1	30.50
Prawo Kiwi	35.00
Quarantine	48.60
Rally Championships	34.70
Ramon's Spell	30.50
Rick Dangerous 1	9.76
Rick Dangerous 2	9.76
Robinson's Requiem	56.00
Robocod	9.76
Sabre Team	39.50
Scottish Open	57.00
Siaut Kwatermaster	35.00
Sidarman	30.50
Smus	14.00
Sorys	34.00
Soccer Superstars	59.76
Space Quest 1	30.50
Speedway Manager 96	40.00
Stalowe Nerwy	36.30
Star Crusader	48.80
Starship Command Adv	48.50
Storm Master	28.00
Stunt Car Racer	9.76
Surf Ninjas	28.00
Swiwa WIN	40.00
Tajemnica Stawidła	24.40
Task Force	48.80
Teenagers	47.00
Tom and the Ghost	28.00
Tornado	48.80
Transport Tycoon	41.00
TV Sports Boxing	46.30
Ultimate Soccer Manager	79.30
Utopia	30.50
Valhalla	24.40
Virtuoso	36.60
Walls of Rome	30.50
Whizz	30.50
Wolfsbane	36.30
Worlds of Legend	30.50
Worms	110.00
X-COM: Terror z Głębin P	84.00
Xenon 2	9.76
Zinka	19.50

UŻYTKOWE

Atlas Świata	46.80
HYPEN slang-pl-pl-eng	48.80
Mapa Świata v.1.2 WIN	48.80

PC CD-ROM

	zł, gr
Abuse	127.00
Aces of the Deep	64.00
Action Soccer	72.00
Actua Soccer	112.00
Air Power	143.00
Alien Breed Tower Assault	100.00
Alien Odyssey	119.00
Allied General	136.00
Alone in the Dark 1	43.00
Alone in the Dark 3	92.00
Alone in the Dark Trilogy	166.00
Angel Devoid	132.00
Anvil of Dawn	137.00
Arcade Pool + Overdrive	51.00
Arkeny	109.00
Armored Fist	51.00
ATF	117.00
Bad Day on the Midway	139.00
Bad Mojo - życie karalucha	112.00
Bastion + Kwest	48.80
Bloodwings	28.20
Brain Dead 13	105.00
Brett Hull Hockey'95	48.80
Buried in Time	146.00
Burnout	48.00
C&C (Command & Conquer)	138.00
C&C + Misje Specjalne	154.70
C&C — Misje Specjalne	48.80
Caesar 2	123.00
Chaos Control	128.00
Chaos Overlords	117.00
Chronicles of Sword	122.00
Civil War	96.00
Civilization 2	117.00
Conquest of the New World	133.00
Crusader - No Remorse	127.00
Cyber Judas	109.80
Cyberspeed WIN 95	147.00
Descent 2	133.00
Destruction Derby	112.00
Dirty Tricks	63.40
Dogz Your Computer Pet	65.50
Dr Diago's Madcap Chase	129.00
Duke Nukem 3D	117.00
Enderlun	69.00
Eurofighter 2000-TFX 2	169.00
Extreme Pinball	37.60
F-14 Fleet Defender Gold	103.00
Fade to Black	78.50
Fatal Racing	90.00
FIFA Internat.Soccer	39.00
Flight of Amazon Queen	85.00
Flight Unlimited	149.00
Fly & Drive	48.00
Football Limited	158.00
Front Lines	73.00
Gabriel Knight 2	156.00
Gettysburg	109.60
Grand Prix Manager	127.00
Guilty	43.00
Heimdall 2	47.00
Hell	96.00
Hellfire Zone	93.00
Heroes of Might & Magi	146.00
Hi-Octane	44.00
IINCA Collection Int	59.60
Internat.Tennis Open	115.00
Isshar Trilogy	85.00
Kingdom O'Magi	158.00
Kolekcja Sport	103.00
Kosmos Conspiracy	46.00
Lords of the Realm	75.00
Machiavelli-Książe PL	78.50
Magic Carpet 2	78.50
Marco Polo	123.00
Mechwarrior 2	123.00
Mega Race v.3	51.00
Michael Jordan	39.00
Mortal Kombat 3	170.00
NBA Jam	115.00
NBA Live '96	118.00
Need for Speed	127.00
NHL Hockey'95	48.00
Normality	127.00
Nowy Teenagers PL	83.00
Offensive	129.00
Perfect Pinball	95.00
Picture Perfect Golf	95.00
Pinball 3D-VGA	78.00
Pinball World	77.00
Power House	51.00
Premier Man S De Love	109.00
Putrid Rage	69.00
Privateer	48.00
Rally Championships	67.10
Rise of the Robots	61.00
Scottish Open	48.00
Seal Team	39.00
Secret Service CD'97	49.00
Sensible Socc Euro'96	132.00
Shell Shock	112.00
Silent Hunter	157.00
Skins Golf-Game as Big	129.00
Slipstream 5000	82.00
Soccer Stars'96	101.00
Space Bucs	127.00
Space Q.6-Roger Wilco	59.60
Speed Haste	127.00
Spy Craft	152.00
Star Rangers	118.00
Stunt Driver	39.50
SWAT Police Quest 5	139.00
Syndicate Plus	39.00
Tempest 2000	128.00
Terminal Velocity	95.00
The Dark Eye	123.00
The Day of Dark Forces	67.00
The Last Dynasty	87.20
The Morlov Affair	112.00
This Means War	119.00
Thunderhawk 2	150.00
Time Gate-Knight Chase	129.00
Top Gun	137.00
Tornado	48.80
Touche-Adv of 5th Musketeer	98.00
Treasure Quest	120.00
Ultimate Body Blows	69.50
Ultimate Domain	27.00
Ultimate Soccer Manager	89.00
Virtuti Pool	150.00
Vortex	69.00
Walls of Rome	39.50
Warcraft 2	134.00
Warcraft 2 -Expansion Disc	75.00
Wayne Gretzky & Stars	139.00
Wing Commander 2	48.80
Wing Commander 4	154.00
Wings of Glory	47.00
Wipeout	112.00
World Cup Year'94 (4gry)	91.00
World Rally Fever	121.00
Worms	132.00
Worms Reinforcements	68.00
WWF Wrestlemania	111.00
Zephyr	65.40
Zool	46.30
Zool 2	50.00
Zoombie D'nos	99.00

EDUKACYJNE

Encyklopedia Przyrody	69.80
Historia Międzywojenna	89.00
Historia Świata	59.90
Super Memo 7.5 PL Multi	161.00
Ultimata Ser Guide	169.00
Atlas Świata	69.90

PRENUMERATA

wariant 1: SECRET SERVICE + SS CD

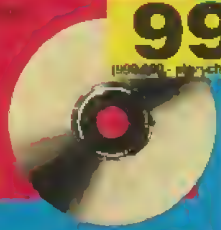
6 wydań
w tym 1 gratis (płacisz tylko za 5 CD)

119,90
(1.199.000,- starych zł)

wariant 2: SS CD

6 wydań
w tym 1 gratis (płacisz tylko za 5 CD)

99,90
(999.000,- starych zł)



wariant 3: SECRET SERVICE

12 numerów

43,20
(432.000,- starych zł)

wariant 4: SECRET SERVICE

6 numerów

21,60
(216.000,- starych zł)

Secret Service można zaprenumerować w jednym z czterech wariantów:

Wariant 1: Przez 6 miesięcy otrzymujesz Secret Service razem z płytką CD. Z przyczyn technicznych zastrzegamy sobie możliwość osobnego wysyłania czasopisma i kompaktu.

Wariant 2: Przez 6 miesięcy otrzymujesz płytkę SS CD. Wariant przeznaczony dla tych czytelników, którzy wcześniej wykupili prenumeratę na Secret Service, lub kupują czasopismo w kiosku.

Wariant 3 i 4: Przez 12 lub 6 miesięcy otrzymujesz sam Secret Service.

Kompakty są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie kraju, w cenie detalicznej 19,90 zł. Lista sklepów na str. 16. Podane obok ceny zawierają koszty przesyłki pocztowej i nie trzeba nic więcej dopłacać.

Wszyscy czytelnicy, którzy dokonali wpłaty na prenumeratę 12-miesięczną z coverem (powyżej numeru SS'30) w ramach starej umowy otrzymają jeszcze jeden kompakt.

Wpłat należy dokonywać na czerwonych przekazach pocztowych dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu na korespondencję (środkowy odcinek), prosimy wkleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DUŻYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Bazgranie i skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wszelkie reklamacje przyjmowane są w redakcji po numerem telefonu: (0-22) 624-91-47 w dni powszednie w godz. 9.00 – 16.00.

Aby rozpocząć prenumeratę od września, należy dokonać wpłaty do 15 sierpnia. Po tym terminie przekazy przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

ARCHIWALIA

Aby dokonać zamówienia na archiwalia, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem właściwe numery SS. Następnie, korzystając z poniższej tabelki, dokładnie wyliczyć należną kwotę oraz **KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI**. Otrzymaną kwotę wpisać na przedniej stronie przekazu. Tak wypełniony przekaz należy wysłać po adresem redakcji, wpisując **DUŻYMI LITERAMI** na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą i numerami domu oraz mieszkania.

Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena
6	80 gr	13	1,20 zł	22	1,80 zł	29	2,20 zł
7	80 gr	14	1,20 zł	23	1,80 zł	30	2,20 zł
8	1,20 zł	15	1,20 zł	24	1,80 zł	31	2,20 zł
9	1,20 zł	16	1,60 zł	25	1,80 zł	32	2,20 zł
10	1,20 zł	17	1,60 zł	26	1,80 zł	33	2,20 zł
11	1,20 zł	18	1,60 zł	27	1,80 zł	34	2,20 zł
12	1,20 zł	20	1,60 zł	28	1,80 zł	35	3,00 zł

1-5 braki

19 braki

21 braki

KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

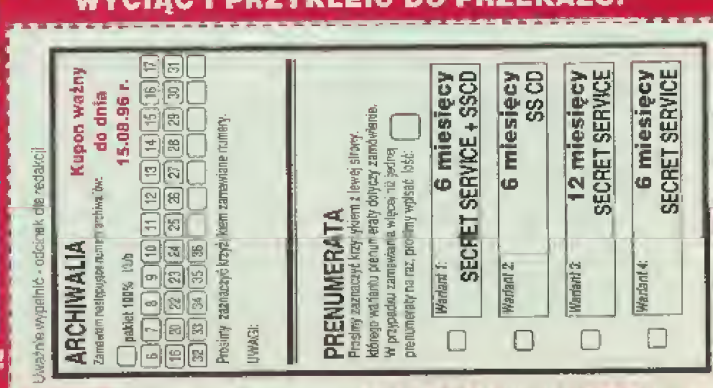
od 1 do 2 szt.	– 1 zł	od 9 do 13 szt.	– 1,80 zł
od 3 do 4 szt.	– 1,20 zł	od 14 do 18 szt.	– 2,60 zł
od 5 do 8 szt.	– 1,50 zł	powyżej 18 szt.	– 5,20 zł

UWAGA! OFERTA SPECJALNA!

PAKIET 100% (numery od 6 do 34 bez 19 i 21)

40,- zł + 5,20 zł koszty przesyłki = 45,20 zł

WYCIĄĆ I PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU!



WYCIĄĆ I PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU!

04.06.1996

KOMPUTERY action

Punkty sprzedaży:

GIŻYCKO
ul. Olsztyńska 11B
tel. (0-878) 22 74

KRAKOW
ul. Wadowicka 10
tel. fax (012) 66-69-40

PUŁAWY
ul. Piłsudskiego 41
tel. fax (0-81) 86-34-02

SŁUPSK
ul. Władysława IV 9
tel. fax (0-59) 43-55 77 w. 46

ŚREM
ul. Matuszewskiego 38
tel. (0-667) 39 970

WARSZAWA
ul. Marszałkowska 77 79
tel. fax (0-22) 622 17 75

WROCŁAW
ul. Pro[illegible]icza 4 1
tel. fax (0-71) 61 07 79

PENTIUM 100 3,309 zł
PENTIUM 120 3,526 zł
PENTIUM 133 3,804 zł
PENTIUM 150 4,145 zł
PENTIUM 166 4,658 zł

Producent:
Biuro handlowe:

STANDARD model 501

Procesor	Intel Pentium z Certyfikatem Autentyczności
Monitor	Daewoo Kolor LR NI 0.28 MPR II
Płyta Główna	SOYO SY-5TE2 Chipset i 82430 FX (Intel Triton)
Pamięć Cache	256 K (512 KB Max) Pipeline Burst Synchroniczny
Pamięć	8 MB EDO RAM (1-28 B Max)
Dysk Twardy	WD Caviar
Napęd FDD	
Karta Graficzna	PCI-64 BIT Graphics Accelerator S3 Trio 64 1 MB DRAM (2 MB MAX)
Kontroler	PCI 32-BIT Enhanced IDE
Obudowa	Mini Tower Lux
Klawiatura	101-Key Enhanced BTC WIN'95
Mysz	Hi-resolu a
Porty	I
	/EEP)

ACTION
00-215 Warszawa, ul.Sapieżyńska 8,
tel./fax (0-22) 635-08-17,
E-mail: action@ikp.atm.com.pl

セーラームーン

CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA

STRESZCZENIE NIEWYŚWIETLONEGO W POLSCE ODCINKA 46

Czarodziejki z odcinka na odcinek dorastają, dla przypomnienia – dziewczęta z początku pierwszej serii

Witamy w kolejnym Manga Roomie. Wielkie dzięki za wspaniałe listy, których dostajemy od was prawdziwe stosy. Wszystkie uwagi przyjmujemy sobie do serca, a żadna poruszona przez was sprawa nie ucieka naszej uwadze. Duże brawa dla Canal+. Dzięki wyświetlonej AKIRZE zainteresowanie mangą zatacza coraz większe kręgi. Mamy nadzieję, że inne stacje telewizyjne podejmą ten wspaniały temat, jakim jest anime.

A teraz obiecany 46 „zgubiony" odcinek serialu Sailor Moon. Dla przypomnienia, w odcinku 45 wszystkie Czarodziejki za wyjątkiem Sailor Moon zginęły zabite przez demony Królestwa Ciemności...

Czarodziejka z Księżyca dotarła w końcu do wrót Królestwa Ciemności i za sprawą Królowej Beryl została od razu przeniesiona przed jej oblicze. Zła Królowa powitała Księżniczkę w swoim Królestwie i przedstawiła jej swojego oddanego sługę... Endymiona. Ten na rozkaz Królowej zaatakował Czarodziejkę, która na atak odpowiedziała swoją „Uzdrowicielską Mocą Księżyca" – niestety bez efektu. Ku jej zdumieniu Królowa Beryl odparła, że Królowa Metallia definitywnie wyczyściła pamięć Mamoru i nie ma szans na jego uleczenie. Endymion ponowił atak wykorzystując czarną różę, która oplotła Czarodziejkę i zaatakowała ją energią. Mimo błagań Usagi, Endymion kontynuował ataki.

Wreszcie Królowa Beryl zadecydowała o zaprzestaniu tortury i Endymion odrzucił zmaltretowaną Czarodziejkę aby przygotować się do zadania ostatecznego ciosu. Jednak Sailor Moon miała jeszcze jedną broń. Rzucony przez nią Księżycowy Diadem celnie ugodził Endymiona. Królowa Metallia rozkazała mu jednak wstać i zabić Czarodziejkę. Gdy ten podnosił miecz do zadania ciosu, moc Księżycowego Kryształu odbiła atak.

Uderzenie przywołało w jego pamięci wspomnienia o szczęśliwych chwilach spędzonych razem z Usagi. Sailor Moon zdała sobie sprawę, że Mamoru odzyskuje pamięć. Wprowadziło to jednak we wściekłość Królową Beryl, która postanowiła zabić ich oboje, wysyłając w ich kierunku olbrzymi głaz. Nagle czerwona róża rozbiła głaz na kawałki powodując jednak, że jeden z nich wbił się w bok Mamoru. Królowa widząc, że nie może sobie poradzić z atakiem, zniknęła. Ranny Mamoru nakazał Usagi, aby uciekała zanim cała grota się zawali. Czerwona róża więdnie, a Usagi zdaje sobie sprawę, że jej ukochany nie żyje.

Królowa Beryl staje przed obliczem Królowej Metallii i aby połączyć siły w walce z Czarodziejką zapada się w kokonie przygotowanym przez Metallię. W tym czasie Sailor Moon chce pożegnać ukochanego ostatnim pocałunkiem ale dochodzi do wniosku, że nie byłoby to w porządku, gdyby pozostałe Czarodziejki nie miały okazji pocałować swoich chłopców. Opuszcza więc walącą się grotę. Królowa Metallia uformowała ze swojego ciała wielką kopię Królowej Beryl, która wyczuła obecność jeszcze jednej żywej istoty i podążyła w jej kierunku. Przed wejściem do Królestwa Ciemności Sailor Moon i Królowa Metallia stają naprzeciw siebie...

Królowa Metallia zaatakowała Czarodziejkę falą złej energii, która pochłonęła Sailor Moon, jednocześnie formując górę lodową. Nagle czubek góry eksplodował ukazując Usagi nie w postaci Sailor Moon, ale Księżniczki Selenity. W tym samym czasie Luna chce pomóc Czarodziejce, ale Artemis powstrzymuje ją. Luna jak i sama Czarodziejka z Księżyca wie, że jeżeli użyje całej mocy Kryształu, to zginie tak jak jej matka na Księżycu podczas pierwszego ataku Królestwa Ciemności. W końcu Księżniczka uwalnia całą moc kryształu, a Królowa Metallia atakuje swoją energią. Początkowo jej atak okazuje się silniejszy i ochronne pole wokół Księżniczki zaczyna się kurczyć. Na szczęście jednak z pomocą walczącej Księżniczce przychodzą duchy czterech wojowniczek-towarzyszek, które uwalniają swoje moce. Potęga Marsa, Merkurego, Jowisza i Wenus tączą się z mocą Srebrnego Kryształu formując wielką kulę energii, która wystrzelona w kierunku Królowej Metallii całkowicie ją pochłania. Księżniczka również zaczyna niknąć w kuli energii. Wypowiada jeszcze słowa podzięki i patrząc w niebo umiera.

Energia Kryształu wciąż wzrasta pochłaniając ciało Sailor Moon wraz z Księżycową Pateczką, miejscami w których leżały pozostałe Czarodziejki i Mamoru oraz resztę Królestwa Ciemności. Wielka kula światła zabłysnęła nad całym Biegunem i była widoczna nawet z Księżyca. W tym momencie głos Usagi wypowiedział takie słowa: „Chcę żyć jak każda normalna dziewczyna. Zwykłym życiem wolnym od demonów, kryształów i przeznaczenia". I nagle wszystko zaczęło wracać do normy.

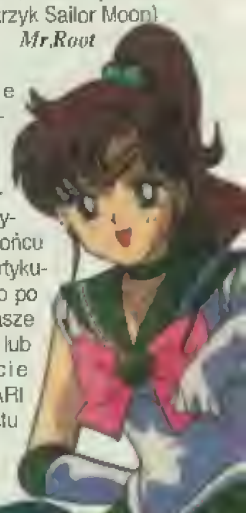
Rankiem w domu Państwa Tsukino rozbrzmiewa dzwonek budzika. Usagi podrywa się z łóżka i wykrzykuje, że znowu spóźni się do szkoły. Po drodze spotyka Mako, która też zaspała, a obie wpadają na Minako już czekającą na swój autobus. W szkole spotykają Naru, a wracając do domu Usagi wpada (znowu) na Mamoru. W końcu idąc z Naru opowiada jej o dziwnym śnie jaki miała tej nocy. Spotkała swojego Księcia z którym złączyła ją miłość... ale to był niestety tylko sen.

Czarodziejki nie żyją ale pięć dziewcząt ma szansę na normalne życie, oczywiście do następnego odcinka.

Moon Power, Make Up!
(bojowy okrzyk Sailor Moon)

Mr.Root

Pytaliście mnie w listach co oznaczają niektóre słowa, które występują na końcu naszych artykułów. JA NE to po japońsku nasze „Sie ma" lub „Trzymajcie się". OWARI to po prostu koniec.



TENCHI MUYO

Rok produkcji: 1992
Produkcja: AIC, Pioneer
Dystrybucja: Pioneer
Scenariusz: Naoko Hasegawa (kobieta!)
Reżyseria: Hiroki Hayashi
Muzyka: Seikou Nagaoka
Chara designer: Masaki Kajishima
Czas trwania: 60, 60, 60, 45 min.

Od lat:
cz. 1, 2 – PG
cz. 3, 4 – 12

Tenchi nie wierzył w lokalną legendę, opowiadającą o bohaterze, który pokonał 700 lat temu terroryzującego okolicę demona. Cały problem w tym, że pokonany stwór spoczywał podobno w starej świątyni, którą opiekował się dziadek. Chęć sprawdzenia tego co naprawdę kryje się w grobowcu demona stała się dla Tenchi obsesją.

Tenchi w objęciach mumii

Tenchi Masaki był jednym z tych przeciętnych japońskich chłopaków, jakich tysiące zamieszkują ten kraj. Jego życie biegło w spokojnym ustabilizowanym rytmie, pomiędzy życiem na prowincji a szkołą. Tenchi pomagał ojcu w utrzymaniu domu (matka zmarła gdy był jeszcze dzieckiem), w wolnych chwilach ćwiczył kendo ze swoim dziadkiem, zamieszkującym w pobliskiej świątyni.

Chciałbym mieć takie zwierzątko jak Ryoohki

Wykradłszy podstępem klucz do bramy, nasz bohater wybrał się do świątyni by zdemaskować głupią legendę. Wewnątrz znalazł jedynie przerdzewiały miecz, który według legendy miał być niezniszczalny. Zawiedziony, Tenchi uderzył nim w pobliski kamień pokryty starodawnymi zaklęciami. Miecz rozsypał się w proch lecz co dziwne, kamień pękł również. Wtedy za plecami Tenchi otwarło się wejście do grobowca.

Krypta grobowa była cicha i mroczna, lecz tylko do czasu. Ku przerażeniu Tenchi, leżąca na katafalku mumia ożyła i próbowała schwycić go kościstymi palcami. Tego było za wiele. Tenchi rozpaczliwie wyrwał się i uciekł, przytomnie zamykając za sobą wejście do grobowca. Wydawało się, że wszystko wróciło do dawnego stanu, więc nasz bohater postanowił nic nikomu nie mówić i jak najszybciej zapomnieć o przerażającej przygodzie. Lecz demon Ryouko został obudzony... I wkrótce wyruszył by szukać zemsty.

Z kobietami z kosmosu nie należy się drażnić

Panowie, nie napalajcie się Ryouko, w różowej bieliźnie niestety nie gra w filmie – rys. John Kim

BOHATEROWIE

TENCHI MASAKI (Tenczi) – typowy uczeń szkoły średniej. Trenuje coś w rodzaju kendo. Zgodnie z rodzinnym przekazem, jest potomkiem legendarnego samuraja, który pokonał terroryzującego okolicę demona. W trakcie serii dowiadujemy się, że ten samuraj to YOUSHO. Tenchi ma spokojne usposobienie i źle znosi gwałtowne wydarzenia jakie się wokół niego dzieją. Ma także dobre serce, nawet do przesady: gdy RYOUKO „ginie" od wybuchu gazu, TENCHI modli się za nią, a gdy w walce obcina dłoń, stara się przeprosić.

YOUSHO JURAI (Joszo) – legendarny wojownik, który pokonał RYOUKO 700 lat temu, a jednocześnie książę krwi z dynastii Jurai; jego kuzynką i jednocześnie narzeczoną była księżniczka AEKA. W odcinku 5 okazuje się, że dziadek TENCHI i YOUSHO z legendy to ta sama osoba.

AEKA JURAI (Aieka lub Aieika) – księżniczka krwi rodu Jurai i następczyni tronu. Siostra SASAMI. Poszukując zaginionego narzeczonego YOSHOU, przypadkowo trafia na ślad RYOUKO, za którym podąża na Ziemię. AEKA jest typem delikatnej, romantycznej panienki, jednak nie dla swoich nieprzyjaciół – nie waha się torturować RYOUKO na pokładzie swojego statku. AEKA prezentuje, zależnie od sytuacji, królewską wytworność lub królewską oziębłość, lecz naprawdę jest bardzo wrażliwa. Nie znosi RYOUKO.

Aeka

MIHOSHI (Mihoszi) – ucieleśnienie szatowej blondynki z mózgiem wielkości ziarnka grochu. Jest członkinią galaktycznej policji – prawdopodobnie jedynie dlatego, że szefem policji jest jej dziadek. Mimo roztrzepania, MIHOSHI odnosi sukcesy dzięki szczęściu oraz niewiarygodnym zdolnościom obserwacji. Na Ziemię trafia w pościgu za statkiem KAGATO.

KAGATO (Kagato) – typowy szalony naukowiec owładnięty żądzą władzy. Wyrodny uczeń WASHUU. Uwięziwszy swoją nauczycielkę, zawładnął jej statkiem SOUJA. Poszukuje on źródła największej mocy we wszechświecie – TSUNAMI, do którego klucz posiada jedynie królewski ród Jurai.

TSUNAMI (Tsunami) – statek flagowy, źródło energii Jurai i równocześnie pierwsze z drzew mocy, napędzających ich statki. Ludzka forma TSUNAMI wygląda jak starsza wersja SASAMI.

SASAMI JURAI (Sasami) – młodsza siostra AEKI. Chociaż najmłodsza i jeszcze całkiem dziecinna, wydaje się najbardziej trzeźwą i sensowną osobą spośród wszystkich bohaterek. Na czole SASAMI widnieje niezwykłe znamię – Znak Mocy, dzięki któremu ma czasem prorocze sny i może kontaktować się z TSUNAMI.

RYOOHKI (Riooki) – Nazwa statku kosmicznego RYOUKO, który zostaje zniszczony razem z okrętem księżniczki AEKI. Z rozbitego wraku RYOUKO wydobywa jajko, o którym opowiada, że jest dzieckiem jej i TENCHI. Wkrótce z jaja wykluwa się kotulik (ang. cabbit – połączenie słów cat i rabbit), który również zostaje nazwany RYOOHKI (lub Ryo-oh-ki). Ma on zdolność przenikania przez materialne przeszkody i zjadania potwornych ilości marchewki. RYOOHKI przywiązuje się bardzo do SASAMI, nie jest jednak tylko zwierzątkiem. Naprawdę RYOOHKI jest dziełem WASHUU – potrafi zmieniać się w statek kosmiczny (!), a także przyjmować inne kształty.

Washuu – nie wygląda, że ma za sobą kilka tysięcy lat kariery naukowej

Wszystkie narysowane postacie są autorstwa Johna Kim ©

TENCHI·MUYO

RYO - OHKI

RYOUKO (Rioko lub Ryioko) – Demon, który terroryzował Ziemię, zanim nie został pokonany przez YOUSHOU. W pierwszym odcinku pojawia się jako mumia spoczywająca w grobowcu, do którego włamał się TENCHI. Wkrótce jednak RYOUKO przyjmuje swą zwykłą postać atrakcyjnej dziewczyny. Poza Ziemią znana jest jako okrutny kosmiczny pirat. W rzeczywistości RYOUKO jest biorobotem stworzonym przez WASHUU (jest do niej bardzo podobna), a napędzanym przez trzy nieznane-

Sasami – najmłodsza i najrozsądniejsza

go pochodzenia perły, umieszczone w jej nadgarstkach i na karku. Od czasu uwięzienia WASHUU, RYOUKO była tylko marionetką w rękach KAGATO, narzędziem z pomocą którego siał on grozę i zniszczenie po całej galaktyce. Podczas pobytu w grobowcu RYOUKO resztkami swej mocy mogła obserwować otoczenie – była więc świadkiem dorastania TENCHI. Zasiała w nim chęć otwarcia grobowca (co się jej udało) ale też zżyła się z nim i polubiła (jednostronnie). Jej imię znaczy „Przywoływacz Demonów", co rzeczywiście jest jedną z jej umiejętności. Inne to: latanie, przechodzenie przez ściany i posługiwanie się dziwną energią, z której może stworzyć swój świetlisty miecz jak i miotać w postaci eksplodujących kul.

Mihoshi

Mihosmi – dzielny oficer Galactic Police

WASHUU (Waszu lub Wasziu) – największy geniusz naukowy w całym Wszechświecie. Konstruktorka zarówno RYOOHKI jak i RYOKO. Tej ostatniej każe do siebie mówić „mamo". Co nieco ekscentryczna (mało powiedziane). Mimo przeżycia 20.000 lat udało jej się zatrzymać wygląd małej dziewczynki. Co więcej, chce być nazywana WASHU-CHAN (Mała Washuu). WASHUU wykazuje się dość specyficznym humorem, a chwilami jej dorosłe zachowanie tworzy surrealistyczny kontrast z dziecinnym wyglądem.

© Pioneer LDC

DZIEJE SERII

Zjawisko pod tytułem TENCHI MUYO rozpoczęło swój żywot skromnie, od serii sześciu OAV wydanych przez PIONEER. Szybko film, a właściwie jego bohaterowie zyskali sobie dużą popularność. Wkrótce dokręcono (a może „dorysowano"?) kolejny specjalny OAV, a następnie kolejną serię. Obecnie, oprócz filmów video, TENCHI MUYO to także szereg wideoklipów z muzyką, specjalny OAV poświęcony MIHOSHI, serial telewizyjny oraz parodia seriali o „magical girls", w której występuje SASAMI. Odmiennie niż w przypadku większości serii, manga (komiks) o przygodach Tenchi powstała dopiero po spopularyzowaniu się filmu. W tej chwili w planach jest trzecia seria OAV oraz film kinowy.

To co odróżnia TM od innych seriali to niezwykle pokręcona historia, w której niewiele rzeczy okazuje się takimi, jakie się wydawały na pierwszy rzut oka. W przeciwieństwie do samego Tenchi, który z początku nie wydaje się specjalnie ciekawą osobą (jak na głównego bohatera), reszta towarzystwa to wręcz wybuchowa mieszanka – szerząca zamieszanie i totalną destrukcję. Z tego punktu widzenia najciekawszą bohaterką jest Ryouko – to właśnie jej zamiłowanie do mijania się z prawdą i pakowania w kłopoty zwykle popychają akcję do przodu.

TENCHI MUYO to nie tylko komedia, wymieszano tu szereg gatunków, takich jak horror, science-fiction czy romans. Każda z postaci wnosi do historii specyficzne elementy jednego lub kilku gatunków (Ryouko, Washuu – komedia, Aeka – romans, Youshou – poważne sf). Seria telewizyjna różni się w wielu szczegółach od OAV (np. Ryouko nie jest dziełem Washuu), a przede wszystkim jest nastawiona na humor i akcję kosztem spłycenia charakterów postaci. W filmach video akcja jest wolniejsza, za to poważniejsza i zawiera pogłębione relacje między bohaterami.

Witia Krugłoj

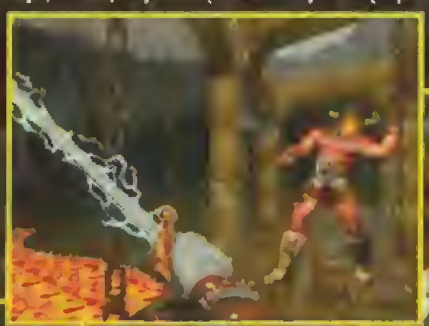
WITCHAVEN 2

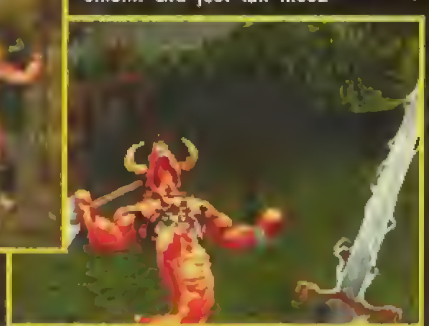
Chyba żadna gra spośród niezwykle bogatej linii DOOM'o-podobnych nie wzbudziła tyle kontrowersji co WITCHAVEN (opis w SS'31). Wydaną w drugiej połowie 1995 roku ukazała się niemal równocześnie z konkurencyjnym HEXEN i obie stanowiły wówczas miłą odmianę w kostniejącym gatunku.

WITCHAVEN miał być w zamierzeniu komercyjną mieszanką stylu DOOM z elementami role-playing. W praktyce sprowadza się to do zawarcia w programie różnorakich czarów, wymyślnych potworów obdarzonych inteligencją nie większą niż przeciętna, oraz garnituru średniowiecznych broni. Owe elementy RPG to nieco większe niż zwykle kombinowanie z otwieraniem drzwi i odnajdywaniem skrytek, pojawia się także konieczność dobierania rodzaju broni do aktualnie wykańczanego potwora. Oczywiście istotne są również czary – ofensywne, defensywne i różne inne pomocnicze.

Oprócz rzesz zwolenników, zdobyła równie liczne rzesze przeciwników. Narzekali oni na wątłą fabułę, nudne levele, zbyt wysoki poziom trudności oraz kłopoty ze sterowaniem, no i zabójcze wymagania sprzętowe.

WITCHAVEN 2 jest unowocześnioną, ulepszoną wersją „jedynki". Slogany o wykorzystaniu systemu graficznego DUKE NUKEM 3D można włożyć między bajki, bo nie przejawia się to ani w szybkości działania programu, ani w efektach typu demolowanie otoczenia. Przeciwnie, w stosunku do DUKE NUKEM 3D system wygląda na przestarzały i niemiłosiernie deformuje obiekty trójwymiarowe. Poza tym tekstury oglądane z bliska mają olbrzymie pixele, a całość na Pentium 90 w trybie SVGA wcale nie chodzi płynnie.





Krok techniczny został jednak uczyniony, bowiem gra wygląda lepiej. Grafika jest bardziej przejrzysta, jakby staranniejsza i bardziej klarowna. Dopracowano też postacie przeciwników, którzy są bardzo wymowni i nawet straszni. Są ładne bronie, czaszki na kijach, kilimy itp. Fajne są wiszące pomosty – czuć lęk przestrzeni. Trafiony przeciwnik bryzga juchą, a rozpłatany pada ze śmiertelnym wrzaskiem. Gra jest tak niesamowicie udźwiękowiona, że ciarki chodzą po plecach.

Niemałe kłopoty sprawia sterowanie. Wprowadzony zbyt duży współczynnik bezwładności, co sprawia, iż niemożliwe jest zatrzymanie się w pół kroku – manewr jakże często ratujący życie. Utrudnia to też ucieczkę i atakowanie znajdujących się w ruchu przeciwników. Całość po prostu niemiłosiernie „pływa". To chyba najpoważniejszy mankament gry.

W „dwójce" zawarto piętnaście ogromnych leveli, których spenetrowanie zajmuje bardzo wiele czasu. Główny wysiłek idzie na walkę z przeciwnikami – nie zabity w porę potwór potrafi za parę chwil dotkliwie dać się we znaki, trzeba więc systematycznie oczyszczać teren. Zadania nie ułatwia fakt, iż praktycznie 100% potyczek rozgrywa się oko w oko – brak jest skutecznych broni, którymi można by razić na odległość.

A więc po prostu pakiet nowych misji – zarówno dla entuzjastów części pierwszej, jak i dla tych, którzy jej nie znają. I znowu tylu zwolenników co przeciwników. A na ścianach krew.

John Zabiyaka

U.S. Gold'96

PC DOS 1 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 70 MB HDD

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■

Autoryzowany dystrybutor [illegible] Mirage

Za: dobra grafika, dużo olbrzymich leveli

Przeciw: kalka pierwszej części, opamo sterowanie